



FRIEDRICH

DE LOTKAARTEN WORDEN OPNIEUW GESCHUD

VOOR 3 OF 4 SPELERS VANAF 12 JAAR
DOOR RICHARID SIVÉL

NEDERLANDSE VERTALING: FRANK WILS



ZOMER 1756. Half Europa heeft een bondgenootschap gesloten. Met welk doel?, vraagt Frederik de Grote zich af in Sanssouci. Men kan toch slechts de vernietiging van Pruisen in gedachten hebben!

Om zijn tegenstanders voor te zijn, beveelt hij een preventieve slag tegen de Saksen en bezet hun land in een handomdraai. Dat is het begin van de Zevenjarige oorlog. Pruisen vindt zich volledig omsingeld. Ondersteuning krijgt het slechts van Engeland en Hannover.

Het bestaan van de Pruisische Staat staat op het spel.

Al snel zijn er brandhaarden in alle gebieden: Frankrijk heeft al snel heel Noord-Duitsland onder controle! Oostenrijk heeft de verovering van Sleeswijk al bijna voltooid! Russische soldaten steken de Oder over en zijn nog maar een paar dagen van Berlijn verwijderd!

Frederik blijft echter onverzettelijk. Onvermoeid gaat hij rond in de strategische Driehoek en blust de ene brandhaard na de andere. Na 6 eindeloos lange jaren zijn de Pruisische krachten bijna op. Het einde nadert...

Plotseling is daar echter de ommekeer: De Russische Tsarina Elisabeth sterft! Haar opvolger vereert Frederik als een afgod en sluit onmiddellijk vrede. Zweden volgt snel hierna. Een jaar later geeft ook het bankroete Frankrijk op.

Pruisen is gered.



SPELMATERIAAL

- | | |
|---|---|
| ▷ 24 Generaals met Naametiketten in 7 kleuren | ▷ 11 Voorraad convooien in 7 kleuren |
| ▷ 1 Rondenteller (zwarte schijf) | ▷ 18 Lotkaarten |
| ▷ 4 Sets Tactische Kaarten à 50 Bladen | ▷ 2 Kaarten <i>Spelhulp</i> (« <i>Spielhilfe</i> ») |
| ▷ 1 Speelbord | ▷ 1 Extra bijvoegsel (Engels) |
| ▷ 5 Legerplanners | ▷ deze Spelregels |
| ▷ 1 Postkaart | |

De Speelfiguren zijn ongelijk over 7 kleuren verdeeld.



START

DE SPELFIGUREN



Generaal

- ♣ Er zijn 7 landen. De geschiedenis volgend, zijn de spelfiguren ongelijk verdeeld, zie de tabel op de volgende bladzijde.
- ♣ Elk land bezit generaals en konvooien, hierna 'eenheden' genoemd.
- ♣ Voordat je het spel voor het eerst speelt, moet je de labels op de generaals plakken: blauw op blauw, rood op rood, etc.
- ♣ De generaal met waarde 1 heeft het oppercommando in een land, de rest volgt. (dus rang 1 = hoogst, daarna rang 2, 3 etc.).



Konvooi

HET BORD



Doelstad van de eerste orde



Doelstad van de tweede orde



Depot stad

- ♣ Steden op het bord zijn verbonden door wegen. Bredere wegen zijn hoofdwegen.
- ♣ Sommige steden zijn depotsteden of doelsteden (van de eerste of tweede orde).
Om het spel te winnen moet je alle doelsteden van jouw kleur veroveren.
- ♣ In depotsteden kunnen eenheden opnieuw in het spel komen (later in het spel).
- ♣ De lichtere startsteden worden gebruikt voor het eerste plaatsen van eenheden. Hierna worden ze behandeld als normale steden.
- ♣ Het bord is verdeeld in 33 vierkanten sectoren. Elke sector is voorzien van een symbool (harten, ruiten, schoppen, klaver). De meeste Tactische Kaarten en Lotkaarten zijn ook voorzien van een symbool. De tactische kaarten en symbolen zijn belangrijk in gevechten.

BEGINNEN!



Beginstad generaal nr. 3



Legers



TK



Lotkaarten

- ♣ Verdeel 1 legerplan in 4 en geef 1 deel aan elke speler. Men heeft ook een pen nodig.
- ♣ Zet alle eenheden op het bord. Het legerplan geeft de coördinaten van de steden. Kleur en nummer bij een stad geeft de kleur en rang van een generaal aan. Een "T" staat voor een konvooi.
- ♣ Elk land heeft een aantal legers te verdelen, het legerplan vertelt je hoeveel. Deze startlegers worden in het geheim toegewezen aan je land's generaals. Schrijf het aantal op je legerplan. Elke generaal moet minimaal 1 leger toegewezen krijgen en niet meer dan 8. *Voorbeeld: Frankrijk begint met 20 legers. Richelieu krijgt er 7 toegewezen, Soubise 5 en Chevert 8..*
- ♣ Schud nu 1 van de 4 stepels Tactische Kaarten en leg deze binnen bereik van alle spelers.
- ♣ Plaats de rondenteller in het vakje 1756, in de hoek linksboven
- ♣ De laatste stap is het goed schudden van de 8 Lotkaarten en deze stapel op de afgebeelde zandloper te plaatsen.
- ♣ De klok van het Lot staat nu ingesteld. Het zand vloeit, het spel is klaar om begonnen te worden.

VERLOOP

VOLGORDE IN EEN RONDE

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Pruisen | 2. Hannover |
| 3. Rusland | 4. Zweden |
| 5. Oostenrijk | 6. Reichsleger |
| 7. Frankrijk | |

Einde van een Ronde:

Verzet de rondenteller 1 vakje vooruit. Als vakje "5" al bereikt was, trek dan de bovenste Lotkaart.

BEURT VAN EEN LAND

(in vaste volgorde)

1. Ontvang Tactische Kaarten

2. Bewegingsfase

- Alle eenheden mogen verplaatsen
- Met generaals doelsteden veroveren
- Legers rekruteren
- Eenheden opnieuw inzetten

Deze acties mogen door elkaar uitgevoerd worden.

3. Gevechten

Generaals die naast tegenstanders staan, moeten nu aanvallen.

4. Veroveringen als gevolg

5. Bevoorrading controleren

TACTISCHE TIPS

- ♣ Als je slechte TK hebt, ga dan achterkonvooien van tegenstanders aan! Het bord heeft veel ruimte. Gebruik dat!
- ♣ Vermijd grote verliezen. Het is beter om op tijd terug te trekken dan al je legers te verliezen.
- ♣ RESERVES zijn goud waard. Ze kunnen in elke TK-Sector gebruikt worden en – nog beter – ze geven je altijd een goedkope en flexibele terugtocht.
- ♣ Als je deze goedkope terugtocht bij tegenstander wil voorkomen, zorg dan dat de score op 0 uitkomt en geef hem geen keus: hij moet TK spelen totdat alleen zijn reserves over zijn.
- ♣ Als je denkt een gevecht zeker te winnen, omcirkel dan je vijand. Dan kan hij niet terugtrekken en zal al zijn legers verliezen.
- ♣ Bij een terugtocht zijn ook eigen eenheden obstakels.
- ♣ Gevechten aan de grens van een sector zijn bijna altijd van grote invloed op de huidige spelsituatie.
- ♣ Ver van elkaar liggende gebieden zijn toch met elkaar verbonden door de TK-sectoren. Een Pruisische zege in Oost Pruisen kan gelijk een nederlaag in Schlesien zijn.
- ♣ Pruisen moet zijn TK heel voorzichtig gebruiken.

Win voordat de Tsarina sterft! Of overwin als Frederik de Grote met een mix van daadkracht, inspiratie en geduld in een oorlog om te overleven.

1 DOEL VAN HET SPEL

Het strategische spel FRIEDRICH (Frederik) is gebaseerd op de wonderbaarlijke wending van het lot in de zevenjarige oorlog. De 7 deelnemende landen worden als volgt verdeeld (met 3 spelers is 1 speler gelijktijdig »Elisabeth« en »Pompadour«):

Frederik	(Licht-)blauw	Pruisen	Hannover
Elisabeth	(Licht-)groen	Rusland	Zweden
Maria Theresa	wit/geel	Oostenrijk	Reichsleger
Pompadour	rood	Frankrijk	

♠ 1 TEGEN ALLEN. Frederik speelt tegen zijn aanvallers Elisabeth, Maria Theresa en Pompadour. Dit zijn vaste bondgenoten; zij kunnen niet onderling vechten. Toch wint altijd maar 1 speler.



♠ Een AANVALLER wint, als hij met 1 van zijn landen alle doelsteden van de aangegeven kleur verovert (Grijs in het geval van Oostenrijk). Steden van de 2de orde hoeven niet altijd veroverd te worden, zie regel 11.

♠ Frederik wint, als de Klok van het Lot leeggelopen is, voordat een Aanvaller kan winnen. De Klok van het Lot is leeg, als 3 aanvallende landen om historische redenen uit het spel zijn (bv. de dood van de Tsarina). LET OP: De doelsteden van Pruisen zijn alleen in het uitgebreide spel van belang.

2 VERLOOP VAN HET SPEL

Het bord toont Midden Europa in het jaar 1756. De landen worden verloot onder de spelers met hulp van de tactische kaarten ♠13, ♣13, ♥13, ♦13. De speelfiguren worden op het bord gezet, zoals staat aangegeven in het bijvoegsel.

♠ Alle donkerblauwe gebieden (inclusief alle Enclaves) zijn het THUISLAND van Pruisen. Alle lichtblauwe gebieden zijn het thuisland van Hannover enz. LET OP: Rusland en Frankrijk hebben geen thuisland. Het Reichsleger is in alle gele gebieden thuis, in het bijzonder in Saksen (»Sachsen«).

♠ Het spel verloopt in ronden. Een ronde bestaat uit een beurt voor elk van de 7 landen, die in strikte volgorde aan de beurt zijn:

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Pruisen | 2. Hannover |
| 3. Rusland | 4. Zweden |
| 5. Oostenrijk | 6. Reichsleger |
| 7. Frankrijk | |

♠ Als een land aan de beurt is, dan is deze actief. Een beurt is onderverdeeld in 5 fases in een vaste volgorde:

1. **Tactische Kaarten** trekken.
2. **Beweging:** Alle actieve speelfiguren kunnen verplaatst worden. Daarnaast kan men doelsteden veroveren, legers rekruteren en speelfiguren opnieuw inzetten.
3. **Gevechten:** Actieve generaals moeten aanvallen als zij vijanden tegenover zich hebben.
4. **Verdere veroveringen.**
5. **Bevoorrading** van actieve generaals.

♠ **Afsluiting van een ronde:** Als alle landen aan de beurt zijn geweest wordt de rondenteller op het volgende veld gezet. Aan het einde van de 6de ronde bereikt deze de Klok van het Lot. Vanaf nu (en nu gelijk) trekt men aan het einde van de ronde de bovenste Lotkaart, voert deze uit (de schoppen-variant) en legt hem terug onderaan de stapel, zodat de spelers niet weten wanneer de laatste kaart is bereikt.

3 TACTISCHE KAARTEN (TK)

Elk land ontvangt aan het begin van zijn beurt een bepaald aantal Tactische Kaarten (TK):

Pruisen	4+3	TK	Hannover	1+1	TK
Rusland	4	TK	Zweden	1	TK
Oostenrijk	4+1	TK	Reichsleger	1	TK
Frankrijk	4-1	TK			

Opmerkingen:

1. Pruisen ontvangt eerst 7 TK, Hannover 2 en Oostenrijk 5. Door het effect van bepaalde Lotkaarten kunnen deze aantallen tot 4, 1 en 4 gereduceerd worden.
2. Frankrijk trekt eerst 4 TK, maar moet 1 daarvan gelijk weer afleggen (als simulatie van de oorlogen in de koloniën tegen Engeland). Later mag Frankrijk eveneens als effect van bepaalde Lotkaarten nog maar 3 TK nemen, maar hoeft er dan geen meer direct af te leggen.

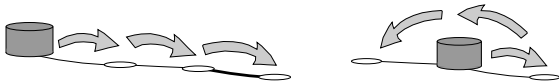
♠ TK mogen naar wens verzameld worden tot men ze bij gevechten of rekruteringen uitspeelt. De TK van verschillende landen moeten gescheiden bewaard worden. Ook verbonden spelers mogen elkaars TK niet zien. Elke TK heeft een symbool erop (♠ ♣ ♥ ♦) en een waarde tussen 2 en 13. Een RESERVE is een willekeurig symbool en waarde tussen 1 en 10, dat bij het uitspelen vastgelegd wordt.

♠ Uitgespeelde TK worden apart gelegd en op set gesorteerd. Als de eerste set TK is opgebruikt, wordt de tweede gebruikt enz. Als de vierde set is gebruikt, speelt men verder met de twee sets waarvan de meeste kaarten in de gesorteerde stapels liggen.

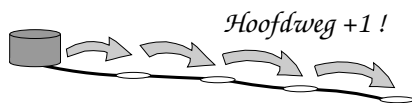
4 BEWEGING

Bewegingen vinden plaats tussen steden langs wegen. Elk spelfiguur kan in deze fase 1 keer verplaatst worden. Eenheden moeten 1 voor 1 verplaatst worden. Nooit mag een spelfiguur over een andere springen.

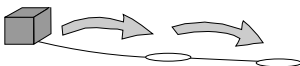
- ♣ Een generaal mag maximaal 3 steden verplaatst worden, zelfs heen en weer.



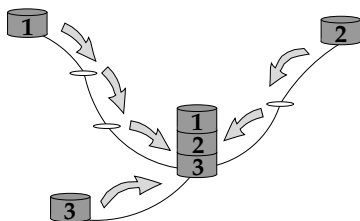
- ♣ Als de COMPLETE weg over een hoofdweg wordt afgelegd, mag de generaal zelfs nog 1 stad verder bewegen, dus maximaal 4 steden.



- ♣ Een konvooi beweegt langzamer en kan maximaal 2 (via hoofdwegen 3) steden verplaatst worden.



- ♣ In elke stad mag altijd slechts 1 spelfiguur staan. UITZONDERING: het is toegestaan maximaal 3 generaals van hetzelfde land in een stad tot een Toren te verenigen. Een driedelige toren wordt als geheel verplaatst (als ware het 1 generaal) tot de speler besluit generaals los te nemen. De generaal met het laagste nummer heeft het opperbevel. Hij staat bovenop, met daaronder de volgende in rang enz.



- ♣ Als een generaal als deel van een toren verplaatst wordt, mag hij in dezelfde beurt niet nogmaals bewegen. Met het verenigen van generaals in een toren is voor ALLE generaals de beweging meteen ten einde.

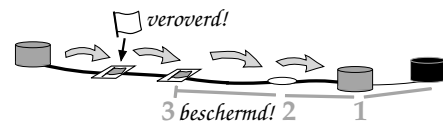
5 VEROVEREN VAN DOELSTEDEN

Alleen Generaals kunnen doelsteden veroveren en alleen van de eigen kleur (grijs in het geval van Oostenrijk).

- ♣ De Verovering slaagt, als:

- ▷ een generaal zich over een Doelstad beweegt of als zijn beurt in een doelstad begint en hij daaruit weg gaat; EN
- ▷ als de doelstad op dat moment niet BESCHERMD is. De stad is beschermd als er een generaal van het verdedigende land zich op een afstand van 3 steden of dichterbij bevindt.

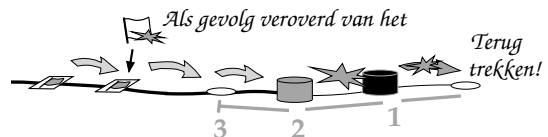
- ♣ Alle Landen verdedigen hun thuisgebieden (plus alle enclaves). Daarnaast verdedigt Pruisen het bezette Saksen. LET OP: Hannover verdedigt geen steden in Pruisen! Pruisen verdedigt geen steden in Hannover!



- ♣ Een generaal kan in 1 beurt meerdere doelsteden veroveren. Een generaal beschermt alle doelsteden met een bereik van 3, volledig onafhankelijk van de positie van andere spelfiguren. Veroverde steden worden genoteerd of (beter) gemarkeerd. Een veroverde stad mag gewoon door andere spelfiguren betreden worden.

- ♣ **Terugveroveren.** Veroverde doelsteden kunnen (alleen) door het verdedigende land teruggewonnen worden. De rollen van »Eroverheen« en »Beschermen« zijn daarbij omgedraaid. Bv.: Alleen Hannover kan doelsteden in Hannover terugwinnen en alleen Frankrijk kan deze beschermen.

- ♣ **Verovering als gevolg.** Als een generaal over een BESCHERMDE stad beweegt dan wordt deze niet veroverd. Deze stad kan echter nog wel veroverd worden als in de onmiddellijk volgende gevechtsfase alle beschermende generaals tot een terugtocht gedwongen worden (zie regel 8). Als een generaal zich ver genoeg terugtrekt, is de stad onbeschermd. Het doet er niet toe welke generaal het gevecht ingaat. Als het maar in dezelfde beurt gebeurt!



- ♣ **Geen oneerlijk spel.** Men mag de doelstad van een bondgenoot niet bezetten (of de weg daar naartoe bewust blokkeren) om hem de zege te onthouden.

- ♣ Een konvooi kan geen steden veroveren of beschermen. UITZONDERING: Konvooien van het Reichsleger beschermen veroverde doelsteden als een generaal (bereik van 3 steden).

6 DE LEGEREN

Elk land begint het spel met een vast aantal legers (zie legerplanner en de kaart »Speelhulp«). De verdeling en noodzakelijke veranderingen worden geheim op het plan genoteerd. Op aanvraag moet het actuele totaal wel genoemd worden. Legers kunnen niet zonder generaals en generaals niet zonder leger op het bord.

♣ Elke generaal moet minstens 1 leger hebben.

♣ Een generaal mag niet meer als 8 legers hebben.

♣ De 2 (of 3) generaals in een toren gebruiken de som van hun legers als gezamenlijke bron, d.w.z. dat ze minstens 2 (of 3) legers moeten bezitten, en dat ze maximaal 16 (of 24) legers mogen hebben onder hun commando.

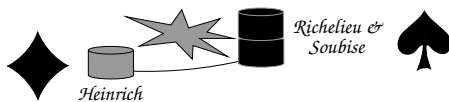
♣ Daalt het aantal door gevechten of door slechte verzorging onder het minimum, dan worden gelijk generaals van het bord genomen, beginnend met de laagste in rang en eventueel allemaal; ze kunnen later weer in het spel gebracht worden.

♣ Zolang generaals als toren bewegen, kunnen zij hun legers zo vaak zij willen onderverdelen. Dit is de enige mogelijkheid om legers tussen generaals uit te wisselen.

♣ BELANGRIJK: Geen enkel land mag ooit meer legers bezitten dan waarmee begonnen werd, zie regel 10.

7 GEVECHTEN

Elke actieve generaal die aan het begin van een gevechtsfase op een weg direct tegenover een vijandelijke generaal staat, moet deze aanvallen. Als meerdere gevechten ontstaan, bepaalt de aanvaller de volgorde.



♣ Het gevecht begint met het bekendmaken van ieders aantal legers. Het verschil hiertussen is de SCORE. Deze score is voor de ene speler POSITIEF en de andere NEGATIEF.

♣ De Negatieve speler kan nu proberen het gevecht alsnog te winnen door het uitspelen van 1 Tactische Kaart met zijn symbool erop. Het symbool dat geldig is, wordt bepaald door de sector waar de generaal zich bevindt. De waarde van de uitgespeelde TK wordt bij zijn startscore opgeteld. Dat levert dus een nieuwe score op (beide spelers!). Zo lang de score van de speler negatief is, mag hij 1 TK uitspelen.

♣ Als de score 0 bereikt, of zelfs positief wordt voor de speler, dan wisselt het recht om TK te spelen. De andere speler mag nu TK uitspelen om de positieve score weer aan zijn kant te krijgen. Het gevecht gaat door totdat een speler geen TK meer kan of wil uitspelen. Deze speler verliest het gevecht.

♣ De verliezende generaal verliest een aantal legers gelijk aan de EINDSCORE (maar niet meer als hij bezit) en wordt eenzelfde aantal steden teruggetrokken.

♣ De winnaar van het gevecht verliest geen legers en mag blijven staan.

♣ Een gevecht kan alleen door de speler gestopt worden die het recht heeft TK uit te spelen. Als hij dit recht heeft en de stand is 0, mag hij, alleen indien hij geen speelbare TK meer heeft, ook kiezen om een RESERVE uit te spelen in plaats van het gevecht te beëindigen. (Als je geen TK van jouw symbool meer hebt, mag je stoppen met het gevecht. Als je geen TK van jouw symbool meer hebt, maar nog wel Reserves, dan mag je kiezen: Stoppen of Doorgaan.) Beëindigt een speler het gevecht bij een score van 0 dan is het gevecht onbeslist. Alle generaals blijven staan en niemand verliest legers..

♣ UITZONDERINGEN

▷ Als het gevecht begint met een score 0, moet de aanvaller eerst een TK uitspelen.

▷ Als het gevecht aan een sectorgrens plaatsvindt, speelt elke speler met een eigen TK-symbool.

▷ Een toren vecht altijd gemeenschappelijk (als ware het 1 generaal).

▷ Als een generaal/toren aan het begin van de gevechtsfase naast meerdere tegenstanders staat, moet hij ze allemaal na elkaar aanvallen. Staan meerdere generaals van een speler naast een tegenstander, dan vallen ze 1 voor 1 aan.

▷ Een eerder teruggetrokken generaal mag niet nogmaals in dezelfde gevechtsfase aanvallen of aangevallen worden.

Voorbeeld

Prins Heinrich (Pruisen P, 2 legers) staat naast de toren Richelieu en Soubise (Frankrijk F, 4 legers) en moet deze gevechtsfase aanvallen.

Beginscore=verschil tussen de legers=2-4= -2

P begint dus met een score van -2 en mag TK uit gaan spelen. (Heinrich mag ook gelijk met verlies van 2 legers terugtrekken.

Heinrich staat in Ruiten. P bezit:
... 10♦ 9♦ 7♦ Reserve
P's score is -2
en hij speelt 10♦
Nieuwe stand: -2 +10 = +8

Richelieu staat in Schoppen en bezit: 5♠ 4♠ 4♠ 3♠

Daarmee is de score van P nu positief en F negatief. Het TK speelrecht wisselt:

F is -8 en speelt: 5♠ -8+5=-3
F is -3 en speelt 3♠ -3+3=0

SCORE 0! Het TK speelrecht wisselt weer. Bij deze gelijke stand mag P alleen passen als hij geen Ruiten meer bezit. Heeft hij alleen zijn Reserve nog, dan mag hij passen (en het gevecht onbeslist beëindigen). Hij heeft echter nog een Ruiten, dus moet hij spelen:

P is 0 en speelt 7♦

F is -7 en speelt: 4♠

F heeft nu bijna geen Schoppen meer en beëindigt het gevecht met een score van -3. Het gevolg: Richelieu verliest 3 legers en moet zich 3 steden terugtrekken. Er blijft slechts 1 leger voor hem over, waardoor de lager gerangschikte Soubise van het bord moet worden genomen.

8 TERUGTREKKEN

De verliezer van een gevecht moet zich terugtrekken voor er een volgend gevecht kan beginnen. De lengte van de terugtocht is gelijk aan het verlies van legers. Een toren moet zich als geheel terugtrekken.



♠ Over de richting van terugtrekken beslist de winnaar van het gevecht, volgens deze regels:

- ▷ De verliezende generaal moet zo ver mogelijk van de winnende generaal komen (alleen de winnende generaal!).
- ▷ Op de terugtocht mag een stad maar eenmaal bezocht worden.
- ▷ De terugtrekkende generaal mag geen vijandige konvooien verslaan, mag niet over andere figuren bewegen, mag zich niet met een andere generaal verenigen en mag geen steden veroveren.

♠ Als het niet mogelijk is een generaal de vereiste afstand terug te trekken, verliest hij al zijn legers. LET OP: Het is mogelijk om een generaal bijvoorbeeld 3 steden terug te trekken en uiteindelijk op 1 stad afstand te eindigen.

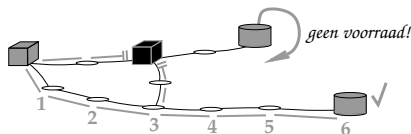


9 BEVOORRADING

Generaals moeten zorgen voor voldoende voorraden om desertie te voorkomen. Deze bevoorrading gebeurt alleen in de bevoorradingsfase van een land.

♠ In zijn thuisgebied heeft een generaal altijd voldoende voorraden. Voor Rusland en Frankrijk geldt dit in hun depotsteden.

♠ Buiten zijn thuisgebieden wordt een generaal door konvooien bevoorraad. Elk konvooi kan dit alleen voor generaals van de eigen kleur die op maximaal 6 steden afstand staan. Deze denkbeeldige lijn wordt door vijandige speelfiguren geblokkeerd. Speelfiguren van bondgenoten hebben geen invloed. Een konvooi kan voorraden voor meerdere generaals verzorgen.



♠ Als een generaal in de bevoorradingsfase geen voorraad kan ontvangen, wordt hij omgedraaid. Is de bevoorrading in zijn volgende beurt weer hersteld, dan wordt hij teruggedraaid, anders verliest hij al zijn legers en wordt van het bord genomen.

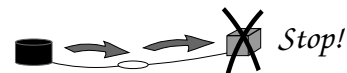
♠ Als een generaal met voorraad en een generaal zonder voorraad zich verenigen in een toren zijn beiden

automatisch onbevoorraad en moeten in de komende bevoorradingsfase zorgen weer bevoorraad te kunnen worden, anders verliezen beide generaals hun legers.

VUISTREGEL: Een generaal die onbevoorraad raakt, heeft 1 ronde de tijd om weer bevoorraad te kunnen worden. Raakt hij in een beurt van een tegenstander buiten bereik van een konvooi of thuisland, dan wordt hij pas in zijn eigen beurt omgedraaid en heeft dan dus eigenlijk zelfs 2 rondes de tijd.

♠ Onbevoorraade generaals kunnen gewoon verplaatsen, vechten en steden veroveren etc.

♠ Een konvooi kan niet vechten. Een vijandige generaal verslaat een konvooi door simpel dezelfde stad te betreden. Het konvooi wordt van het bord genomen. De generaal moet wel zijn beurt beëindigen. Vijandige konvooien kunnen ook elkaar niet aanvallen.



10 RECRUITMENT

In de bewegingsfase kan men legers aanvullen of speelfiguren opnieuw inzetten. De kosten hiervan kunnen met TK van elke kleur betaald worden. »Wisselgeld« wordt niet terugbetaald.

♠ Elk leger kost 6 TK-punten.

♠ Elk konvooi kost 6 TK-punten.

♠ Een generaal kost niets. Hij moet wel minstens 1 leger (kosten: 6) hebben.

♠ Nieuwe legers worden toegeschreven aan al gespeelde en/of nieuw gespeelde generaals. Combinaties zijn dus toegestaan. Een speler hoeft alleen te zeggen hoeveel legers hij inzet, niet bij welke generaal(s). Hij noteert dit in het geheim op zijn legerplan.

♠ Geen enkel land mag ooit het beginaantal van zijn legers overtreffen! Frankrijk, bijvoorbeeld, mag dus nooit meer als 20 legers inzetten.

♠ Speelfiguren worden uitsluitend ingezet in de depotsteden van hun land. Speelfiguren die worden ingezet kunnen pas de volgende ronde bewegen.

♠ In het zeldzame geval dat alle depotsteden van een land in handen van de tegenstander zijn, mag men uitwijken naar een stad die zich bevindt in/aan:

Pruisen: schoppen-sector rond Berlin;

Hannover: ruiten-sector rond Stade;

Rusland: schoppen-sector om Warszawa;

Zweden: elke stad in Zweden (incl. enclaves);

Oostenrijk: ruiten-sector rond Brunn op Oostenrijks gebied,

Reichsleger: schoppen-sector zuid van Hildburghausen;

Frankrijk: klaver-sector zuid van Koblenz.

♠ Een land mag per ronde slechts 1 stad als vervangende inzetstad gebruiken. De kosten van inzet verhogen met 2, van 6 naar 8 TK-punten voor ELKE gerekruteerd leger/konvooi.

11 DE KLOK VAN HET LOT

De klok van het lot bestaat uit 18 lotkaarten. Beginnend in de zesde ronde worden aan het einde van een ronde de bovenste kaart uitgevoerd en weer onderaan de stapel gelegd. Zo weet men nooit wanneer de laatste kaart getrokken wordt.

♠ 6 Kaarten zijn historische wendingen van het lot:

Titel	Historie	Gevolg
ELISABETH	Dood van de Tsarina	Rusland uit het spel! Lehwaldt uit het spel.
INDIEN	Frankrijk verliest India.	Eerst: Oostenrijk ontvangt nog maar 4 TK & Frankrijk nog maar 3 TK Daarna: Frankrijk uit het spel! Cumberland uit het spel. Hannover ontvangt nog maar 1 TK
AMERIKA	Frankrijk verliest Canada	
SCHWEDEN	Zweden sluit vrede	Zweden uit het spel! 1 Pruisische generaal uit het spel
LORD BUTE	Engeland verlaagt subsidies	Pruisen ontvangt nog maar 5 TK, daarna nog maar 4 TK.
GEDICHTE		

♠ De andere 12 kaarten zijn kleine wendingen in 4 varianten (in het standaardspel wordt altijd de schoppen-versie gelezen). Altijd als een generaal een bonus of handicap krijgt, legt men de rondenteller onder hem als herinnering hieraan.

♠ De verdeling van de landen kan veranderen:

- ▷ Als Rusland EN Zweden uit het spel zijn, speelt Elisabeth vanaf dat moment met het Reichsleger.
- ▷ Als Frankrijk uit het spel is, speelt Pompadour vanaf dat moment met het Reichsleger.

LET OP: 1.) Met deze wijzigingen spelen alle spelers tot het einde mee. 2.) Het Reichsleger is altijd na Oostenrijk!

♠ **Versoepelde winstcondities.** Alleen overwonnen doelsteden van de eerste orde zijn voldoende voor:

- ▷ Zweden, als Rusland uit het spel verdwijnt;
- ▷ Oostenrijk en/of het Reichsleger, als het Reichsleger van speler is gewisseld.

♠ Met 3 spelers wisselt het *Reichsleger* op dezelfde manier van speler. Ook de versoepelde winstcondities zijn onveranderd van kracht.

12 EINDE VAN HET SPEL

♠ Het spel eindigt altijd aan het einde van de ronde.

♠ Als een land al zijn doelsteden heeft veroverd voordat aan het einde van een ronde de lotskaart wordt getrokken, wordt deze niet meer getrokken. Bereikt een land het doel na het trekken van de kaart en de dan geldige versoepelde winstcondities, dan heeft het ook gewonnen. In beide gevallen eindigt het spel met de overwinning van deze speler. Bereiken meerdere landen hun doel, dan winnen zij allen; de andere spelers hebben verloren.

♠ Als Rusland, Zweden en Frankrijk uit het spel zijn, is het spel ook afgelopen. In dit geval wint speler *Friedrich* (Pruisen/Hannover).

13 HET UITGEBREIDE SPEL

♠ Bij de lotkaarten met 4 versies wordt nu altijd de versie gebruikt welk symbool overeenkomt met de sector waar de generaal die als laatste een gevecht heeft gewonnen zich bevindt.

♠ Als Rusland alle doelsteden in Oost-Pruisen («Ost-preußen») controleert, moet altijd een Russische generaal in deze provincie aanwezig zijn. Als dat niet het geval is aan het einde van de Russische beurt gelden 2 steden in Oost-Pruisen als niet veroverd – naar keuze van Pruisen.

♠ Pruisen kan het spel ook met een Offensieve Optie (OO) winnen:

▷ Aan het begin van ronde 3 – voor het verplaatsen van een speelfiguur – kiest de Pruisische speler of hij voor de OO kiest. Het kiezen voor de OO gaat door het openleggen van een TK met een waarde van minstens 10 (willekeurig symbool).

▷ Oostenrijk neemt deze TK als Pruisen een gevecht met Oostenrijk met minstens -3 verliest; of als een Pruisische generaal door onbevoorrading zuidelijker dan coördinaat »5« van het spelbord wordt genomen.

▷ Om offensief te kunnen winnen, moet Pruisen 14 doelsteden in »Böhmen« veroveren. Zonder OO kunnen doelsteden na ronde 3 niet meer veroverd worden.

▷ De OO is mislukt zodra de eerste korting op de ontvangst van TK voor Pruisen is ingesteld EN Oostenrijk de open TK van Pruisen genomen heeft. Pruisen kan vanaf dat moment geen doelsteden in Böhmen meer veroveren en kan nu alleen nog maar op defensieve manier winnen.

▷ Als voor de OO gekozen wordt, mag Oostenrijk daarna op elk moment 4 willekeurige doelsteden als veroverd beschouwen (meestal wordt dit door de Oostenrijkse speler gedaan vlak voor zijn winst). Minstens 1 doelstad in Sachsen moet in elk geval op de normale manier veroverd worden.

▷ Alle andere landen winnen op de normale manier.

AUTEUR: Richard Sivel
PORTRAITEN & COVER: Andreas Töpfer
OVERIGE ILLUSTRATIES: Richard Stubenvoll
HISTORISCHE RECHERCHE: Richard Sivel
LAYOUT, TEKSTEN, ENGELSE OMZETTING: Richard Stubenvoll
TIPS & MOTIVATIE: Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Carmen Berger, Thomas Vömel, Sven Koch u.a.
ENGELSE LECTORAAT: Wendell Albright, Jeff Hartke, Alan & Evrim March, Jessica Mock, Trevor Ott. Dank!
LECTORAAT: Birte Wolmeyer, Julia Kaschenz, Alexandra Richter-Rethwisch
ARTISTIEKE ONDERSTEUNING: Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer
NEDERLANDSE VERTALING: Frank Wils, <http://www.spel-info.nl>. Dank!
SPELTTESTERS: Josef Gundel, Bernd Witzany, Birte Wolmeyer, Thomas Vömel, Sven Koch, Andreas Knoth, Peter Tonini, Holger Jank, Stefan Stubenvoll, Hartmut Wziontek, Aureli Soria Frisch, Sandra Kröger, Oli Meier, Frank Reisert, Franz Josef Heiss, Christian Krokowski, Christiane Krellner, Christa Cocciolo, Ralf Dieter Schroers, Thomas Theil, Susanne Zanetti, Florian Hülsey, Bernhard Schimpf, Jasmin Röcker, Florian Sautter, Florence Konkel, Gerhard Kuhlmann, Daniela Grünwitzky, Herbert Braun, Björn Kuhlück, Stephan Egey, en vele anderen. Dank aan jullie allemaal!
LITERATUUR: Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben, Benziger 1986. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Große – Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübbe Verlag, 1988.

©2004 histogame – spielverlag richard stubenvoll – D 10405 berlin
Gezamenlijke rechten bij uitgever en auteur.
Met vragen, opmerkingen of voor tips kun je altijd terecht op:
<http://www.histogame.de>

Bladzijde van het lot

1756



–1– 29 Augustus. Frederik is er van overtuigd dat oorlog niet voorkomen kan worden en valt Saksen binnen. Het legers staat onder zijn persoonlijk bevel.

–2– Om uit handen van de Pruisen te blijven laat Minister Brühl in totaal 802 badjassen, 28 rijtuigen, 67 vinaigrettes en 1500 pruiken achter.

–3– Saksen geeft zich over en Frederik verlangt een alliantie! Dar is in de wereldgeschiedenis nog niet eerder gebeurd! Frederik: Ik vind het belangrijk vernieuwend te zijn.

–4– William Pitt overtuigt het Britse parlement dat de oorlog om Amerika in Europa kan worden gewonnen. Onder luid applaus stemt het parlement in met ruime subsidies voor Pruisen.

–5– In de lente van 1757 begint Frederik een offensief tegen Bohemen om aanvallers niet de kans te geven Pruisen te omsingelen. Het beleg van Praag.

Gedichte - Gedichten

Voltaire, de vriend van Frederik met twee gezichten, drukt gedichten om Frederik met negatief commentaar op de koning van Engeland. In London is men zeer kwaad over deze schamteloze beledigingen. Het parlement stemt unaniem in met een verlaging van de subsidie aan Pruisen.

Vanaf nu ontvangt Pruisen 2 Tactische Kaarten minder, maar altijd tenminste vier.

Lord Bute

William Pitt, de belangrijkste voorstander van de alliantie met Pruisen verliest zijn invloed. Zijn opvolger, Lord Bute wil vrede met Frankrijk. Hiervoor is hij bereid wat op te geven: Pruisen moet instemmen met de opgave van Oberschlesien en het Graafschap Glatz. Om dit verzoek kracht bij te zetten verlaagt hij de subsidie aan Pruisen.

Vanaf nu ontvangt Pruisen 2 Tactische Kaarten minder, maar altijd tenminste vier.

Elisabeth

Dood van de Tsarina. Haar opvolger, Peter III., vraagt om de Pruisische Zwarte-Adelaar medaille. Hij verklaart het een grotere eer te vinden een Pruisische generaal dan een Russische Tsaar te zijn en sluit vrede. Drie maanden later wordt hij vermoord en zijn vrouw, Katarina de Grote, bestijgt de troon.

Rusland uit het spel! Lehwaldt eveneens. Zweden hoeft alleen nog 1ste rang doelsteden te veroveren. Het Reichsleger kan van speler wisselen (zie regel 11).

Indien - India

Robert Clive's grote overwinning bij Plassey betekent het complete verlies van India voor Frankrijk. Bovendien is het land bijna bankroet. Lodewijk XV. keert zich tegen Madame Pompadour en verlaagt de oorlogskosten.

Vanaf nu ontvangt Oostenrijk nog maar 4 TK. Frankrijk nog maar 3 (maar mag ze nu allen houden). Als dit al eerder is gebeurd: Frankrijk uit het spel! Net zoals Cumberland. Hannover ontvangt nog maar 1 TK. Het Reichsleger kan van speler wisselen (zie regel 11).

♠ Rousseau publiceert zijn Sociale Contract (contract social): een fundament voor moderne democratie. *Geen effect.*

♣ De Russen trekken door Neumark, al plunderend en verwoestend. Fermor beveelt op Küstrin te schieten met gloeiend hete kogels. *Als Fermor zijn beweging begint op Küstrin (H6) of een aangrenzende stad, mag hij volgende beurt niet bewegen.*

♥ Tsarina Elisabeth brengt enkele weekhartige generaals voor de krijgsraad. Apraxin ziet dit als een uitnodiging tot een nog wreder oorlog. Maar, de discipline van zijn eigen troepen vermindert! *Apraxin verliest meteen 1 leger (behalve als hij daarna van het bord gehaald zou moeten worden).*

♦ Na zijn overwinning bij Kunersdorf klaagt Pjotr S. Saltikov: »Nog 1 overwinning als deze en ik moet de boodschap zelf naar Petersburg brengen. Alleen en met de generaalstaf in mijn hand.« Hij weigert het onverdedigde Berlijn te bezetten. *De volgende beurt mag Saltikov maar 2 steden verplaatst worden (3 via hoofdwegen).*

Amerika

In de koloniale oorlog verliest Frankrijk een groot aantal bezittingen aan de Ohio en Mississippi rivieren en in Quebec. Het belastinginkomen loopt sterk terug. Kardinaal Fleury adviseert een vermindering van militaire kosten en subsidies.

Vanaf nu ontvangt Oostenrijk nog maar 4 TK. Frankrijk nog maar 3 (maar mag ze nu allen houden). Als dit al eerder is gebeurd: Frankrijk uit het spel! Net zoals Cumberland. Hannover ontvangt nog maar 1 TK. Het Reichsleger kan van speler wisselen (zie regel 11).

Schweden - Zweden

Adolf Frederik, Koning van Zweden, begint vredesonderhandelingen met Frederik de Grote die ermee spot: »Vrede? Ben ik in oorlog met Zweden? Nee toch, zeker?« De Zweedse boodschappers overtuigen hem. De vrede wordt getekend.

Zweden uit het spel! Ook moet Pruisen 1 van zijn generaals uit het spel nemen (behalve Frederik). Het Reichsleger kan van speler wisselen (zie regel 11).

♠ Frederik kletst met De Catt: »Ik kan niet zonder deze Spaanse tabak. Het is een verslaving geworden. Ik maak er zelfs mijn gezicht en kleren mee vuil. Ik zie eruit als een varken, niet?« De Catt: »Ik moet toegeven, Sire, dat uw gezicht en uniform onder de tabak zitten.« Frederik lacht: »Wel, mijn beste, dat is precies wat ik bedoel met eruit zien als een varken.« *Geen effect.*

♣ Rusland: Vestiging van de eerste hypotheekbank, eerste universiteit en de kunstacademie. De Tsarina is ook op andere gebieden gul ... *1 Russische generaal ontvangt gratis 1 nieuw leger (indien mogelijk).*

♥ De woede van Tsarina Elisabeth zorgt voor een vernieuwing van het Russisch-Oostenrijks bondgenootschap dat onder druk stond. *Oostenrijk en Rusland mogen 1 TK ruilen.*

♦ Plotseling bezet generaal Tottleben Berlijn en claimt 4 miljoen taler als oorlogssloon. Als geruchten sterker worden dat Frederik in aantocht is, vlucht hij ... *Tottleben ontvangt 1 nieuw leger gratis (indien mogelijk).*

♣ Portugal: Na de moordaanslag op Joseph I. worden de samenzwermende aristocraten geëxecuteerd. *Geen effect.*

♣ De Franse minister van buitenlandse zaken gelooft dat het vernietigen van Pruisen niet slim is. Hij begint vredesonderhandelingen met Frederik. Ze mislukken al na een paar dagen. *Als in de volgende ronde Pruisen en Frankrijk elkaar aanvallen, mogen geen TK met een waarde van 10 of hoger gebruikt worden.*

♥ Uit een brief van Prins Soubise: »Zoals ik geloof was ons plan zeer goed, maar de tegenstander wilde ons niet de tijd voor de uitvoering geven. Het belangrijkste is nu de eer van ons land te redden en de schuld op het Reichsleger af te schuiven.« *De volgende ronde mogen Soubise en Hildburghausen niet hetzelfde TK symbool gebruiken als ze aanvallen.*

♦ Dood van Georg Friedrich Händel, de componist van operettes, opera's en vokale en instrumentale muziek. De strijdende partijen respecteren zijn begrafenis in zijn stad, Halle. *De volgende ronde mag geen enkele generaal in of buiten Halle (H4) aanvallen; ook mag in Halle geen Konvooi verslaan worden.*

3

♠ Markiezin de Pompadour, maitresse van Lodewijk XV. en de eigenlijke heerser van Frankrijk haalt de koning over van vrede af te zien. Haar reden: »Ik heb graag dat mijn minnaar een held is!« *De volgende ronde is de eerste TK die door Frankrijk wordt gespeeld 1 extra punt waard.*

♣ Voltaire schrijft: »In deze 7 oorlogsjaren tegen Oostenrijk heeft Frankrijk al meer geld en mensen verloren dan in alle oorlogen tegen Oostenrijk in de afgelopen 120 jaar.« *Geen effect.*

♥ Frederik schrijft een gedicht: »Dit wafje op de troon / Is een speeltje van Pompadour / het is de beloning van een kwade liefde / de natuur heeft hem ermee vervuild.« Madame Pompadour zweert wraak. *Frankrijk mag 1 TK afleggen en nieuwe van de stapel nemen.*

♦ De Hertog van Cumberland, ook wel de »Bloody Butcher of Scotland« genoemd, is onder invloed van een Deense priester, die hem vertelt het Franse leger te stoppen met hulp van de Heilige Geest. *De volgende ronde mag Cumberland niet aan een aanval deelnemen; hij mag ook geen konvooi verslaan.*

4

♠ Dood van Prins Soubise's favoriete hond. De Prins is 3 dagen niet aanspreekbaar. *De volgende ronde mag Soubise niet aan een aanval deelnemen; hij mag ook geen konvooi verslaan.*

♣ Frederik schrijft zijn zus Wilhelmina: »In een beschaafde samenleving zouden 3 mensen die hun buurman zouden aanvallen, worden vervolgd door justitie en wet. O tempora, o mores! Het zou nog beter zijn samen te leven met tijgers, luipaarden en vossen dan met de moordenaars bandieten en onverlaten die over deze arme wereld heersen.« *Geen effect.*

♥ De 62 jaar oude Hertog van Richelieu is een beroemd man: hij is erin geslaagd met meer dan 600 vrouwen naar bed te zijn gegaan, dat is zelfs nog meer als zijn koning, Lodewijk XV. – Nu is de mooie Markiezin van Nivernais aangekomen ... *De volgende ronde mag Richelieu maar 2 steden verplaatst worden (3 via hoofdwegen).*

♦ Abbé Bernis schrijft: »Frankrijk heeft geen generaals die het op kunnen nemen tegen Frederik de Grote. En als ze er zouden zijn, zouden ze zeker niet het bevel voeren.« *Indien onderdeel van een Toren mag Chevert deze niet verlaten de volgende ronde.*

5

♠ Toen Gideon Ernst v. Laudon het Pruisische leger in wilde, werd dat geweigerd door Frederik. Misschien hield de koning niet van zijn roodharige, paardenachtig gezicht. Nu blijkt Laudon de beste Oostenrijkse generaal en brengt het Pruisische leger herhaaldelijk in moeilijkheden! *Oostenrijk mag Laudon meteen 1 stad verplaatsen; Laudon mag ook uit een toren stappen.*

♣ Daun heeft een grote overwinning op Frederik behaald. In de tent van Prins Hendrik klinken de champagneglazen op het verlies van zijn broer. Ook Maria Theresa eert haar held. *Daun ontvangt 1 gratis leger (indien mogelijk).*

♥ Dood van de componist Johann Stamitz. In Berlijn vestigt Frederik de Koninklijke Pruisische Porcelain Fabriek KPM. *Geen effect.*

♦ Oostenrijkse huzaren veroveren een belangrijk Pruisisch konvooi. Als gevolg hiervan heeft Pruisen een groot tekort aan voedsel en munitie. *Oostenrijk mag 1 Pruisische generaal in Oostenrijk of Saksen omdraaien en dus onbevoorraadt maken.*

6

♠ »Je kan de man die ik ooit was niet meer in me vinden. Je zou een grijze man vinden, die de helft van zijn tanden kwijt is; een man zonder geest, zonder vuur, zonder verbeelding; een schaduw.« *De volgende ronde mag Frederik niet aanvallen en konvooien verslaan.*

♣ Frederik schrijft: »Onze soldaten werden overvallen door verwarring. Ik moest ze 3 keer hergroeperen. Aan het einde was ik gedwongen het slagveld te verlaten. Mijn uniform is doorzeefd met kogels. 2 paarden zijn onder me gedood. Het ergste is dat ik nog steeds leef.« *Geen effect.*

♥ Frederik spreekt vaak over zelfmoord, schrijft vele gedichten en droomt van een bondgenootschap met Turken en Tartaren. *De volgende ronde mag Frederik geen nieuwe legers krijgen.*

♦ Zijn generaals smeken Frederik de succesvolle oorlog te stoppen, maar hij is koppig. Zo begint het drama van Kunersdorf ... *Als hij betrokken is in een gevecht de volgende ronde moet Frederik tenminste eenmaal een positieve score.*

7

♠ Frederik beveelt dat de handelsstad Leipzig 300.000 talers belasting moet betalen. Hij neemt een groep rijke handelaars gevangen tot het geld wordt betaald. *Een Pruisische generaal kan 1 leger gratis krijgen (indien mogelijk).*

♣ Leopold van Daun, wiens ideologie minder wordt gevolgd, staat tegenover de Pruisen met een vier keer zo sterke krijgsmacht. Het duurt 5 weken om het plan van aanpak te bepalen met de oorlogsraad in Wenen ... *De volgende ronde mogen alle Pruisen die door Daun worden aangevallen zich 1 stad terugtrekken zonder verliezen (voor het gevecht).*

♥ Frederik schrijft zijn zus Wilhelmina: »Wat een verschrikkelijke slachtpartij! Wat een bloedbad! De wereld noemt het helden, maar als je er vlakbij bent en betrokken, is het altijd verschrikkelijk.« *Geen effect.*

♦ Door perfect gebruik van de oblique formatie verslaat Frederik de 2:1 meerderheid van Karl van Lothringen. *Karl verliest meteen 1 leger (behalve als hij daardoor van het bord zou worden gehaald).*

8

♠ In talrijke Russische depots is de graanreserve verrot. Voorraadproblemen ontstaan. *Alle Russische generaals die 5 of 6 steden van een konvooi zijn verwijderd, zijn meteen onbevoorraadt. Draai ze om.*

♣ Bij Liegnitz hebben 80.000 Oostenrijkers 30.000 man van Frederik ingesloten. Met een briljante improvisatie verslaat Frederik hen en kan ontsnappen. *De volgende ronde mag Frederik 4 steden verplaatst worden, zelfs als onderdeel van een toren (5 via hoofdwegen).*

♥ Frederik: »Men zou kunnen vermoeden dat de Kaukasus of de Cordilleras het thuisland zijn van de Oostenrijkse generaals. Als ze een berg vinden, schuilen ze erin. Ze houden als idioten van rotsen en grotten.« *Geen effect.*

♦ Frederik beveelt dat Oostenrijks geld met minder zilver moet worden geslagen en moet worden omgeruild voor echt geld. Tevreden zegt hij: »Mijn vijanden betalen mijn oorlog.« *Pruisen mag 1 willekeurige TK van Oostenrijk nemen, na eerst een TK naar keuze aan Oostenrijk te hebben gegeven.*

9

♠ Pruisen rekruteert nieuwe troepen. »Maar ze zijn zo waardeloos«, klaagt Frederik, »dat ik ze alleen van afstand aan de vijand kan laten zien.« *Elke Pruisische generaal die nieuwe legers krijgt mag de volgende ronde niet aanvallen.*

♣ Na een verloren veldslag schrijft Frederik: »Ik dacht al dat dit zou mislukken ... Het is niet zijn schuld dat die lafaards zo snel wegronnen.« *1 Pruisische generaal verliest 1 leger (maar niet als hij dan van het bord zou moeten).*

♥ Keith is diep bedroefd door de bekendmaking van de positie van het Pruisische kamp. »Als de Oostenrijkers ons in de steek laten verdienen ze opgehangen te worden!« *Friederik sneert: »Wij zijn hun grootste angst, niet de galgen!« Een fatale vergissing. 's Nachts valt Oostenrijk aan. Als Frederik de volgende ronde wordt aangevallen is zijn eerst gespeelde TK niets waard (0 punten).*

♦ Door het verenigen van de collecties van Cotton, Harley en Sloane wordt het Brits museum in London gevormd. *Geen effect.*

10

♠ Frederik beveelt Seydlitz eindelijk aan te vallen! Seydlitz antwoordt: »Na het gevecht staat mijn hart ter beschikking aan de koning. Tijdens het gevecht zou ik graag mijn koning dienen door er eerst goed gebruik van te maken.« — Seydlitz zal op het juiste beslissende moment aanvallen. *De volgende ronde mag Pruisen de schoppen-11 (Seydlitz) eenmaal uitspelen met verdubbelde waarde.*

♣ De Britten bezetten Cuba, dat ze willen ruilen tegen Spaans Florida. Ook worden nieuwe troepen gestuurd naar het Electoraat van Hanover. *Elke generaal van Hanover ontvangt 1 nieuw leger (indien mogelijk).*

♥ Over zijn broer Hendrik zegt Frederik: »Hij is de enige die tot nu toe geen vergissing heeft begaan.« *De volgende ronde beschermt Heinrich steden tot een afstand van 4.*

♦ De nieuwe lezer van de Pruisische koning is geïntroduceerd. Henry de Catt, 33 jaar oud, Zwitser. Zijn belangrijkste taak is het aanhoren van de eindeloze monologen van Frederik. *Geen effect.*

11

♠ In Wenen circuleren karikaturen van Leopold van Daun met slaapmuts. Huisvuil wordt op zijn vrouw gegooid tijdens haar dagelijkse uitstapjes in de stad. *De volgende ronde mag Daun maar 2 steden verplaatst worden (3 via hoofdwegen).*

♣ »Hottentotten« is de enige benaming die Frederik heeft voor de Zweden. Er wordt alleen slecht uitgeruste militia opgezet om ze bevechten. *Als Ehrensvärd 5 of 6 steden verwijderd is van een konvooi is hij meteen onbevoorraadt. Draai hem om.*

♥ Na een grote nederlaag stopt het Werenleger – zoals het Reichsleger nu wordt genoemd – zijn vlucht niet voor het bereiken van de Harz. *Als Hildburghausen deze ronde een gevecht verloren heeft, mag Pruisen hem 2 steden westwaarts verplaatsen (indien mogelijk).*

♦ Over Maria Theresa schrijft Frederik: »Ik moet toegeven dat deze dame hoogst bewonderenswaardig is haar uitstekende moraal. Er zijn slechts een paar vrouwen van dat niveau. De meeste daarvan zijn hoeren. Maria Theresa verafschuwt alle hoeren en zet ze in de gevangenis – vooral als ze hen verdenkt achter haar man aan te zitten.« *Geen effect.*

12