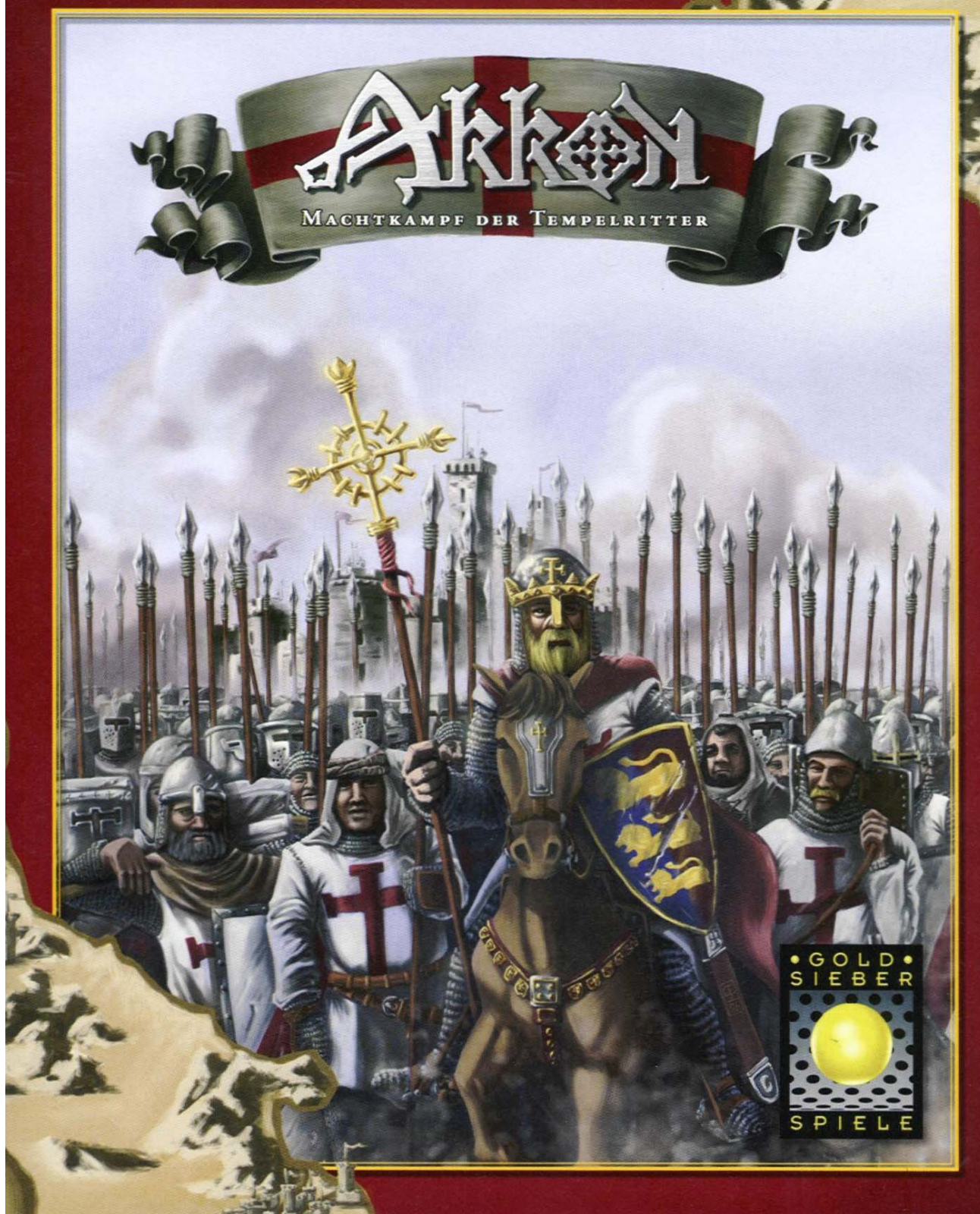


Knut Happel & Christian Fiore



Akkon

Goldsieber, 2007

Knut HAPPEL & Christian FIORE

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 120 minuten

# Historische achtergrond en doel van het spel

We bevinden ons in Akkon in het jaar 1189.

Sedert weken belegeren de kruisvaarders de havenstad in het Heilige Land. De ridders van de orde van de tempeliers, die zich ook onder de belegeraars bevinden, zijn enorm geschokt door de dood van hun grootmeester. Het vinden van een opvolger voor de grootmeester, valt in deze omstandigheden zeer moeilijk en vrij spoedig ontbrandt zich een hevige machtsstrijd onder de tempelridders.

De spelers kruipen in de rol van hoogwaardigheidsbekleders van de orde van de tempeliers ten tijde van de derde kruistochten in het Heilige Land. Zij spannen zich enorm in om de macht van hun eigen orde uit te bouwen, het bezit van goud en aanzien van hun eigen tempeliers te vergroten en het geloof in het Heilige Land te verspreiden.

De bekwaamste onder de spelers zal door het kiescollege van de orde van de tempeliers tot nieuwe grootmeester worden benoemd.

Iedere speler beschikt per ronde over 7 tempelridders. Deze tempelridders moet de speler adequaat inzetten om op de veiling stadskarten aan te schaffen. Deze stadskarten kunnen dan verstandig worden uitgespeeld om op die manier goud, geloof, macht en aanzien van de eigen tempelorde te vergroten.

## Spelmateriaal

### ► 1 speelbord



- 35 tempelridders  
(telkens 7 ridders in de vijf spelerskleuren)



- 20 waarderingmarkers  
(telkens 4 markers in de spelerskleuren)



- 5 legerkampen  
(telkens 1 kamp in de spelerskleuren)



- 4 privilegekaarten



- 1 hofmaarschalk (startspeler)



- 72 stadskarten  
(telkens 12 voor de 6 steden)



- 1 handleiding

# Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler kiest een kleur en plaatst **telkens één waarderingsmarker** van zijn kleur op het speelbord op de velden met een **2**. De tempelridders in zijn kleur plaatst iedere speler verdekt op zijn legerkamp.

Eén speler wordt geloot tot startspeler. Hij ontvangt als extra de **grijze hofmaarschalk**.

De **4 privilegekaarten** worden open naast het speelbord gelegd.

De **72 stadskaarten** worden gesorteerd per stad en in **6 stapels** verdeeld.

De volgende kaarten worden uit de stadsstapels weggenomen: telkens 2 kaarten 'Heilige Lanze' uit de stapels van Tyrus, Jaffa, Caesarea en Sidon, 2 kaarten 'Verbotene Schrift' uit de stapel van Jerusalem en 2 kaarten 'Münzprägerecht' uit de stadsstapel van Akkon.

Deze kaarten worden zeer grondig gemixt en om de beurt, te beginnen bij de startspeler en daarna met de wijzers van de klok mee, telkens **2 open** kaarten aan iedere speler uitgedeeld. Daarna worden de kaarten in de hand genomen. De overtollige kaarten worden terug in de doos gelegd.

De stadsstapels worden allen zeer grondig gemixt en met de **tekstzijde naar boven** bij de biedvelden van de respectievelijke stad, naast het speelbord, gelegd zodat steeds alleen de bovenste kaart van een stapel zichtbaar is.

Bij alle stadskaarten is onderaan rechts weergegeven hoe vaak deze kaart in het spel voorhanden is.



# Spelverloop in een overzicht

Het spel bestaat uit twee fases: de **biedronde** en de **kaartronde**.

In de biedronde bieden alle spelers op hetzelfde moment om op die manier nieuwe kaarten te verkrijgen. In de kaartronde spelen de spelers om de beurt hun handkaarten uit en verhogen hiermee hun goud, geloof, macht en aanzien in de orde van de tempeliers.

## Spelverloop in detail



### BIEDRONDE

Te beginnen bij de startspeler, en daarna met de wijzers van de klok mee, plaatsen de spelers telkens **minstens één tempelridder** met de bedrukte zijde naar beneden op een biedveld.

Op deze manier brengt de speler een bod uit op de zichtbare bovenste kaart van dit biedveld. De bidwaarde van geplaatste tempelridders mag niet meer worden bekeken.

In plaats van een bod uit te brengen, kan er ook worden gepast; opnieuw bieden is dan niet meer mogelijk.

Als alle spelers hebben gepast, eindigt de biedronde en de tempelridders worden blootgelegd.



Deze **tempelridders** hebben de bidwaarde 5 tot en met 8 en hebben verder geen bijzondere eigenschappen.



De ordes van de tempeliers zetten ook autochtone **huursoldaten** in, de Turkopolen, die op grond van hun afstamming waardevolle diensten kunnen bewijzen.

De huursoldaat heeft een bidwaarde van 2. Per volgende op zijn biedveld geboden, eigen en vreemde, tempelridders verhoogt zich zijn bidwaarde telkens met 2.

Deze **huursoldaat** mag in de **biedronde** niet samen met de **grijze mantelridder** van dezelfde speler op hetzelfde biedveld staan.



De grijze mantelridders waren niet adellijke ordebroeders die militaire dienst vervulden in de rangen van de tempeliers. De **grijze mantelridder** heeft geen eigen bidwaarde. Als hij bij andere tempelridders van dezelfde speler op een biedveld wordt geplaatst, **verdubbelt** hij hun bidwaarde.

De **grijze mantelridder** mag in de **biedronde** niet samen met de **huursoldaat** van dezelfde speler op hetzelfde biedveld staan.



De kapelaan oefent geen militaire dienst uit, maar hoort bij de orde als broeder-priester. De kapelaan heeft **geen eigen bidwaarde** en kan in de biedronde enkel als blufpoker worden ingezet. Zelfs als de kapelaan de enige aanwezige is op een biedveld, ontvangt de speler de stadkaart niet. Nochtans heeft de kapelaan een bijzondere functie in de aansluitende kaartronde.



De **hofmaarschalk** voert de orde van de tempeliers aan tot en met de keuze van een nieuwe grootmeester. De **hofmaarschalk** mag door de startspeler worden gebruikt als een normale tempelridder. Als hij bij het bieden wordt ingezet, heeft hij een biedwaarde van **4**. Bovendien moet op het biedveld, waarop de hofmaarschalk wordt geplaatst, **open** worden geboden. Als er voorheen al op het biedveld werd geboden op het moment dat de hofmaarschalk wordt ingezet, worden alle ingezette tempelridders blootgelegd.

## AANDACHT

*De tempelridders die als bod werden ingezet, worden voor deze ronde naast de stadsstapels geplaatst. Zij kunnen bijgevolg in de aansluitende kaartronde niet gebruikt worden en kunnen pas in de volgende biedronde opnieuw worden ingezet. Daarom is het van het allergrootste belang om tijdens de biedronde goed te overleggen en af te wegen welke tempelridders men nog nodig heeft voor de kaartronde.*

## Waardering van de biedingen

Voor elke stadsstapel wordt vergeleken welke speler het hoogste bod heeft gegeven. De hoogstbiedende neemt de bovenste stadskaart van de stadsstapel in de hand.

Als er meerdere spelers zijn die het hoogste bod hebben uitgebracht, ontvangt geen enkele speler de stadskaart en blijft de stadskaart liggen.

## Voorbeeld



Speler **Groen** ontvangt de stadskaart.  
Zijn tempelridder heeft een biedwaarde van 7 en overtreft de kapelaan van de rode speler die geen biedwaarde heeft.



Speler **Rood** ontvangt de stadskaart.  
Zijn grijze mantelridder verdubbelt de waarde van zijn andere tempelridders.  
Op deze manier overtreft hij de biedwaarde van speler Geel.



Speler **Rood** ontvangt de stadskaart.  
Zijn huursoldaat bereikt een biedwaarde van 6 (2 + 2 + 2) omdat er met drie tempelridders op dit biedveld werd geboden.

## KAARTRONDE

In de kaartronde spelen de spelers hun handkaarten uit. De startspeler (de speler met de grijze hofmaarschalk) begint, daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

Om een stadskaart te kunnen uitspelen, moet het getal dat is aangegeven in de bovenste hoek van de kaart ook als aantal tempelridders op het bidveld van de desbetreffende stad worden gezet. De **aard** of de **biedwaarde** van de tempelridder **speelt** hierbij **geen rol**.

### Specialiteit van de kapelaan

Als een speler in de biedronde de kapelaan naast een stad heeft geplaatst, heeft deze speler in de kaartronde bij alle kaarten van deze stad telkens 1 tempelridder minder nodig dan is aangegeven (eventueel zelfs geen tempelridder) om de kaart te kunnen uitspelen.

De speler leest de uitgespeelde stadskaart luidop voor. Daarna voert hij de actie uit zoals op de kaart staat beschreven. Alle acties worden achteraan in detail beschreven in het overzicht.

Door één actie kan geen kleinere waarde dan 0 en een grotere waarde dan 13 op het speelbord worden bereikt. Eventuele overtollige waardes vervallen/

De uitgespeelde stadskaarten worden aan het einde van een ronde open op een aflegstapel gelegd.

Zolang een speler nog tempelridders over heeft, kan hij stadskaarten blijven uitspelen.

Te allen tijde moet het duidelijk zijn over hoeveel handkaarten een speler beschikt.

Geen enkele speler mag **na de beëindiging van zijn speelbeurt meer dan 5** stadskaarten in de hand hebben. Als dit toch zo is, moet hij de overtollige kaarten uitkiezen en op de aflegstapel leggen.

Als alle spelers in de kaartronde hun speelbeurt hebben uitgevoerd, geeft de startspeler zijn hofmaarschalk aan zijn linkerbuurman, die nu de nieuwe startspeler wordt.

## Privileges

In de wedijver naar het uitbouwen van hun invloed bij de orde van de tempeliers en om bijzondere privileges te verkrijgen, sloten de tempelridders coalities met de machtige heerschappen van die tijd.



De 4 privilegekaarten bieden de mogelijkheid om speciale acties, zoals op de kaart is vermeld, te kunnen uitvoeren. Deze acties worden ook toegelicht in het overzicht.

Deze speciale acties kunnen worden uitgevoerd door de spelers die aan het einde van een ronde beschikken over de hoogste waarde aan **goud**, **geloof**, **macht** en **aanzien** op het speelbord.

Zodra de biedronde en de kaartronde is beëindigd, wordt nagekeken welke speler op dat moment beschikt over de hoogste waarde aan goud, geloof, macht en aanzien. Deze speler ontvangt de respectievelijke privilegekaart. Hij legt deze kaart vóór zich neer en kan dit privilege vanaf de volgende biedronde en kaartronde benutten.

Als er meerdere spelers zijn die aan het einde van een ronde de hoogste waarde bezitten, wordt het privilege niet uitgereikt, kan geen enkele speler het benutten en blijft dit privilege naast het speelbord liggen.

## Einde van het spel en winnaar

Als één van de stadsstapels is opgebruikt, wordt de begonnen ronde (biedronde en kaartronde) nog tot het einde gespeeld.

Alle spelers tellen nu **2 waardes** samen: **hun hoogste** en **hun kleinste** waarde bij goud, geloof, macht en aanzien.

De speler die op deze wijze de **grootste waarde** bereikt, wordt de **winnaar** van het spel. Bij een gelijke stand beslist tussen deze spelers de tweede hoogste waarde over winst of verlies.



### Voorbeeld

De grootste waarde van **Rood** is 9 (bij geloof), de kleinste waarde van **Rood** is 6 (zowel bij goud, macht en aanzien). In totaal heeft **Rood** een waarde van 15 (9 + 6).

De grootste waarde van **Groen** is 12 (bij macht), de kleinste waarde van **Groen** is 2 (bij aanzien). In totaal heeft **Groen** een waarde van 14 (12 + 2).

**Rood** wint het spel.

# Overzicht



## HEILIGE LANS / TEMPELIERSFEEST

De aangegeven waarderingsmarker van de kaartspeler wordt op het speelbord 1 of 3 velden naar voor geschoven.

## KERKBAN

De aangegeven waarderingsmarker van de kaartspeler wordt op het speelbord 2 velden naar voor geschoven en dezelfde waarderingsmarker van een andere speler wordt 2 velden naar achter geschoven.



## BIJZONDERHEID

*De kaart kan alleen worden gespeeld als de velden 0 en 13 niet worden overschreden (meer dan 13, minder dan 0).*

## BELEGERING

De aangegeven waarderingsmarker van de kaartspeler wordt 2 velden naar voor geschoven en de andere aangegeven waarderingsmarker van dezelfde kaartspeler wordt 1 veld naar achter geschoven. Deze kaart mag ook worden gespeeld als de terug te schuiven waarderingsmarker al op de 0 staat.



## PEST

Bij het uitspelen van deze kaart bepaalt de kaartspeler een medespeler naar keuze van wie hij 1 tempelridder in de **volgende kaartronde** als een eigen tempelridder mag inzetten. De tempelridder neemt hij vóór het begin van de volgende biedronde, zonder dat hij de waarde van deze tempelridder mag bekijken. Bovendien mag de kaartspeler de aangegeven waarderingsmarker van een medespeler naar keuze (dezelfde of een andere) 1 veld naar achter schuiven. Deze kaart mag ook gespeeld worden als de terug te schuiven waarderingsmarker al op de 0 staat.



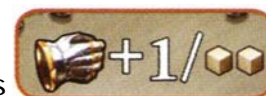
## WAPENBROEDER

Bij het uitspelen van deze kaart bepaalt de kaartspeler een medespeler naar keuze van wie hij 2 tempelridders in de **volgende kaartronde** als eigen tempelridders mag inzetten. De tempelridders neemt hij vóór het begin van de volgende biedronde, zonder dat hij de waarde van deze tempelridders mag bekijken. Bovendien mag de kaartspeler zijn aangegeven waarderingsmarker 1 veld naar voor schuiven.



## LEVANTENHANDEL (HANDEL MET HET OOSTEN)

De kaartspeler kiest een medespeler naar keuze en telt diens tempelridders op de biedvelden van de aangegeven steden samen. Ook de tempelridders die deze speler heeft geplaatst met de stadskarten PEST en WAPENBROEDER, tellen mee. De hofmaarschalk wordt niet meegeteld. Deze som aan tempelridders wordt gehalveerd (en eventueel naar boven afgerond). De kaartspeler mag zijn aangegeven waarderingsmarker met deze uitkomst vooruitschuiven.



## VERBODEN GESCHRIFTEN

De kaartspeler mag één van zijn waarderingsmarkers 1 veld vooruit schuiven en moet één van zijn waarderingsmarkers 1 veld achteruit schuiven



### BIJZONDERHEID

*De kaart kan alleen worden gespeeld als de velden 0 en 13 niet worden overschreden (meer dan 13, minder dan 0).*

## MUNTSLAGERIJ

De kaartspeler neemt de bovenste stadskaat van een stadsstapel naar keuze in de hand. Deze stadskaat mag hij in dezelfde ronde nog uitspelen.



## AANZIEN (Keizer Barbarossa)

De speler kan **vóór de biedronde** één stadskaat van een stadsstapel naar keuze bij zijn handkaarten nemen. Hiervoor moet hij één van zijn handkaarten, die hij al bezat, open op de aflegstapel leggen.



## MACHT (Richard Leeuwenhart)

De speler kan **vóór zijn eigen speelbeurt** in de kaartronde één van de door hem als bod ingezette tempelridders terug naar zijn legerkamp in zijn voorraad leggen om hem daarna in de kaartronde te kunnen inzetten.



## GOUD (SALADIN)

Voor het blootleggen van de tempelridders die als bod werden ingezet, mag de kaartspeler **één** van de door hem als bod ingezette tempelridders (niet de hofmaarschalk) naar een ander biedveld verplaatsen om op die manier het bod nog te veranderen.



## GELOOF (Paus Clemens III)

Als de kaartspeler in zijn speelbeurt 2 stadskarten van dezelfde stad uitspeelt, mag hij **één** van zijn waarderingsmarkers naar keuze 1 veld vooruit schuiven.



## Spelvariant voor een kortere speelduur

Voor een kortere speelduur kunnen de volgende kaarten uit de stadsstapels worden verwijderd en terug in de doos worden gelegd:

- telkens 2 kaarten 'Belegering' uit de stapels van Tyrus, Jaffa, Caesarea en Sidon;
- 2 kaarten 'Verboden geschriften' uit de stadsstapel Jeruzalem;
- 2 kaarten 'Muntslagerij' uit de stadsstapel Akkon.



Akkon, 1189 A.D. Seit Wochen belagern Kreuzfahrer die Hafenstadt im Heiligen Land. Da erschüttert der Tod ihres Großmeisters die Ritter des Templerordens, die sich ebenfalls unter den Belagerern befinden. Einen Nachfolger für den Großmeister zu finden, fällt in dieser Lage schwer und so entbrennt ein Machtkampf der Tempelritter.

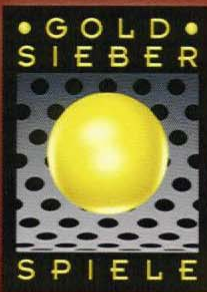


**INFO-LINE „Akkon“**

Werden Sie durch Taktik und Geschick Großmeister des Templerordens im Heiligen Land.

Spieleranzahl	Alter	Spieldauer	Art des Spiels										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
2-5 Spieler	ab 10 Jahren	45-90 Minuten	Strategen	████████████████████									
			Glücksritter	██████████████████									
			Templer	██████████████████									

Inhalt: 1 Spielplan, 87 Karten, 56 Holzteile, 1 Spielregel



© 2007 Noris Spiele  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Waldstr. 38, 90763 Fürth  
Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany

Autoren: Knut Happel  
& Christian Fiore  
Illustration & Layout:  
Christian Fiore

Für Kinder unter 3 Jahren  
nicht geeignet, da Kleinteile  
verschluckt werden können.  
Farb und Inhaltsänderungen  
vorbehalten.

[www.spielziel.com](http://www.spielziel.com)  
[www.goldsieber.de](http://www.goldsieber.de)



Art. Nr.: 618 1211



16 februari 2008