

SPELREGELS

CAROLUS MAGNUS

Karel de Grote eist van zijn rivaliserende erfgenamen (de spelers), dat ze de provincies van het keizerrijk door de bouw van burchten zouden beveiligen en bewoonbaar maken. Daarvoor hebben de spelers de steun nodig van machtige Frankische adellijke families, die het keizerrijk besturen. Enkel wie hen voor zich weet te winnen, kan de provincies met succes uitbouwen en zo het spel winnen.

Spelmateriaal

- * **15 spelbord-elementen**, de provincies van het keizerrijk (de delen hebben 3 verschillende vormen en kunnen gemakkelijk tot grotere gebieden worden samengevoegd)
- * **5 sets getallenschijfjes**, met de cijfers 1 tot 5 (2 zwarte, 2 witte en 1 grijze set)
- * **4 kaarten** met de afbeelding van een burcht en een punt in de 5 kleuren, die het burchtplein van de speler voorstelt.
- * **2 linnen zakjes**,
 - 1 met **200 houten blokjes**, de ridders van de adellijke familie. De 5 kleuren staan voor de 5 verschillende families;
 - 1 met verschillende **spelfiguren** :
 - Karel de Grote in de vorm van een **grote gele spelfiguur**;
 - 4 kleurdobbelstenen** met de kleuren van de adellijke families en een kroon;
 - 5 cilinders** in de kleuren van de adellijke familie, de familiewapens;
 - 30 burchten** in 3 verschillende kleuren (grijs, wit en zwart)

Het spel bevat veel nieuwe en ongebruikelijke spelelementen. Daarom is het aanbevolen te beginnen met de versie voor 2 personen. De afwijkende regels voor 3 of 4 spelers worden na de regels voor 2 spelers uitgelegd.

DE SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Vorbereiding

- * De 15 provincies worden, met kleine tussenruimten, in een kring op de speltafel gelegd.
- * Karel de Grote wordt in een willekeurige provincie geplaatst.
- * De 200 houten blokjes worden in het midden van de kring gelegd.
- * De 5 cilinders (familiewapens) plaatst men eveneens goed zichtbaar midden op tafel.
- * Dan neemt men 15 blokjes, 3 van elke kleur, die willekeurig over de provincies worden verdeeld, 1 per provincie.
- * Elke speler krijgt 10 burchten van 1 kleur, een set getallenschijfjes in dezelfde kleur en een burchtpleinkaart.
- * De andere materialen, die men niet nodig heeft voor het spel met 2 (10 burchten, 3 sets getallenschijfjes, 2 burchtpleinen en 1 dobbelsteen) worden terug in de doos gelegd.
- * Om beurt werpt elke speler 2 keer met de 3 dobbelstenen en nog 1 keer met 1 dobbelsteen. Men neemt de 7 houten blokjes in de geworpen kleuren (De dobbelsteenzijde met een kroon betekent 'vrije keuze'). Deze 7 blokjes vormen voor iedere speler de eerste ridder-reserve vanuit de adellijke families. Ze moeten altijd zichtbaar blijven voor de tegenspeler.

Men legt best alle spelbenodigdheden als volgt voor zich neer : links de 7 houten blokjes, daarnaast de 10 burchten, de getallenschijfjes met de getallen zichtbaar en dan het burchtplein. Rechts van dit kaartje heeft men vrije ruimte nodig, om daar later de gekleurde blokjes te kunnen schikken (zoals op afb.1 in de Duitse spelregels, waar een gevorderd spel is afgebeeld).

VERLOOP VAN EEN RONDE

Iedere ronde bestaat uit een **voorbereidingsfase** en de daarop volgende **actiefase**.

In de voorbereidingsfase beslist de speler, in welke volgorde er in die beurt gezet wordt en hoe ver elke speler de keizer mag verzetten.

In de actiefase voert elke speler 3 opeenvolgende acties uit :

- *1. hij brengt 3 ridders uit zijn reserve in het spel;
- *2. hij verplaatst de keizer en bouwt daar, waar de keizer blijft staan, een burcht (als hij aan de voorwaarden beantwoordt);
- *3. hij dobbelt om zijn reserve weer op 7 ridders te brengen.

Voorbereidingsfase

Eerst kiest de ene speler een getallenschijfje uit zijn set en legt dat in de kring zichtbaar voor zich neer. Daarna doet de andere hetzelfde. De eerste keer bepaalt het lot wie als eerste een getallenschijfje kiest. Verder in het spel is het steeds degene die de vorige keer het laagst schijfje neerlegde, die als eerste het volgende schijfje kiest. De tweede mag nooit hetzelfde cijfer kiezen als de eerste. In de volgende rondes worden de schijfjes steeds zo op elkaar gelegd, dat duidelijk blijkt welk schijfje als laatste werd afgelegd. De voordien gespeelde cijfers moeten echter leesbaar blijven. Mocht het zo uitvallen dat op het einde beide spelers nog hetzelfde cijfer overhouden, dan geldt het eerst uitgespeelde kaartje als het laagste. Als alle schijfjes gebruikt zijn, dan worden ze allemaal teruggenomen en opnieuw gebruikt zoals voorheen.

De cijfers hebben 2 betekenissen :

- * Eerst geven ze de volgorde aan, waarin de spelers mogen zetten. Het laagste cijfer begint.
- * Verder geeft het cijfer ook aan hoeveel velden een speler de keizer maximaal mag vooruitzetten.

Voorbeeld : Andreas heeft schijfje '3' gekozen; Barbara de '2'. Dus speelt Barbara eerst en ze mag daarbij de keizer 1 of 2 velden vooruit zetten. Daarna komt Andreas aan beurt; hij mag de keizer 1, 2 of 3 velden vooruit zetten.

Actiefase

De speler, die in de voorbereidingsfase het laagste cijfer koos, voert nu als eerste achtereenvolgens 3 acties uit. Daarna doet de tweede speler hetzelfde.

1. Een ridder in het spel brengen

Men kiest 3 van de 7 ridders uit zijn reserve en plaatst die ofwel **(a)** rechts naast het **burchtplein** ofwel **(b)** onmiddellijk in 1 of meerdere **provincies**

Houd er rekening mee dat de houten blokjes in je reserve niet meetellen. Enkel de 3 uitgespeelde blokjes zijn van belang. Die laatsten kunnen later niet meer verplaatst worden en blijven dus, eenmaal gezet, tot het einde van het spel op dezelfde plaats.

(a) Kiest men ervoor de ridders op het **burchtplein** in te zetten, dan legt men de blokjes in een rij naast het punt van de overeenkomstige kleur. Het is de bedoeling de controle te verwerven over 1 of meerdere families, door op zijn burchtplein meer ridders van een bepaalde kleur aanwezig te hebben dan de tegenspeler. Bij een gelijk aantal behoudt die speler de controle, die ze tot dan toe had. Als een speler de controle overneemt, krijgt hij het familiewapen van die kleur (de cilinder) en plaatst die op het punt van dezelfde kleur op zijn burchtpleinkaart. Daarmee wordt aangeduid dat hij de controle heeft over alle ridders van die kleur, die over de provincies verspreid zijn.

b) De andere mogelijkheid bestaat erin, de ridders onmiddellijk in de **provincies** te plaatsen. Dan kan zeer nuttig zijn, want, zoals we zullen merken, is één van de voorwaarden om een provincie te kunnen overnemen, dat men daar over een meerderheid aan ridders beschikt, waarover men de controle heeft. Tegelijk is het ook wat riskant, vermits men de controle over een ridderkleur in de loop van het spel gemakkelijk kan kwijtspelen. Trouwe ridders kunnen zo plots gevaarlijke tegenstanders worden.

Natuurlijk is iedere ridder die men in de provincie plaatst er ook eentje minder op het burchtplein. Daarom is het aan te raden de ridders niet te vroeg in het spel in te zetten in de provincies. Naar het einde van het spel toe kan het inzetten van ridders in de provincies wel beslissend worden.

Noot : Hoewel het niet letterlijk in het Duitse reglement verwoord is, maar slechts blijkt uit de commentaar bij afb.6, gaan we er best van uit dat men in iedere beurt deze beide mogelijkheden naast elkaar mag toepassen op verschillende ridders. Je kan dus 2 ridders op het burchtplein plaatsen en een derde in een provincie.

2. De keizer vooruit zetten

Nadat de 3 ridders in het spel gebracht zijn, wordt de keizer in uurwijzerzin vooruit gezet. Hij gaat minstens 1 stap vooruit en hoogstens zoveel als het getallenschijfje toont, dat de speler in de voorbereidingsronde gekozen had. Als Karel de Grote na het zetten in een provincie staat, waar de door die speler gecontroleerde ridders in de meerderheid zijn, dan bouwt die speler daar een burcht. Maar opgelet, als de tegenspeler de meerderheid heeft, dan mag hij daar zijn burcht bouwen (zie 'burchten en provincies').

Bij het begin van het spel staat er reeds een houten blokje (ridder) op elke provincie. Laat ons ervan uit gaan dat een speler de controle over rood verwerft. Hij plaatst dus een rood blokje op zijn burchtplein en bezit dus het rode familiewapen. Als hij nu de keizer kan verzetten naar een provincie met een rode ridder, dan heeft hij daar de meerderheid en mag hij daar een burcht bouwen. Zo kan men tijdens de eerste rondes bijna altijd een burcht bouwen. Naargelang het spel vordert wordt dat veel moeilijker.

3. De ridder-reserve aanvullen

Nadat de speler de keizer verplaatste, werpt hij de 3 dobbelstenen, neemt de bijbehorende ridders uit het midden van de kring en legt die bij zijn reserve. De kroon duidt op een vrije keuzemogelijkheid. Daarmee is zijn beurt ten einde. Als ook de tweede speler zijn beurt heeft uitgespeeld, begint de volgende ronde met de voorbereidingsfase. De speler die in de vorige ronde het laagste cijfer aflegde, mag nu als eerste een nieuw cijferschijfje in het midden leggen.

Mocht de situatie voorkomen dat de ridders van een bepaalde kleur uitgeput zijn, dan leggen beide spelers een gelijk aantal ridders van die kleur (van op hun burchtplein) terug in het midden. (Voor de overzichtelijkheid van het spel kan het aangewezen zijn dit ook te doen wanneer er veel ridders van dezelfde kleur op beide burchtpleinen aanwezig zijn.)

BURCHTENENPROVINCIES

Burchten

Om te winnen komt het er vooral op aan burchten te bouwen. Om een burcht te kunnen bouwen zijn er 2 voorwaarden :

- * Om een burcht te mogen bouwen moet de speler de controle hebben over een **meerderheid van ridders**, die zich in de provincie bevindt.
- * Bovendien moet de **keizer in die provincie** blijven staan.

In het begin is het nog eenvoudig die meerderheden te onderkennen. Later echter, wanneer de spelers gaan proberen elkaars provincies over te nemen, zal men iedere keer nauwkeurig moeten natellen. Elk telt de ridders die hij controleert; degene die de meerderheid heeft, bouwt daar zijn burcht. Wanneer het aantal gelijk is mag er geen burcht gebouwd worden.

Als de keizer blijft staan in een provincie waar een ridder staat waarover geen van beide spelers de controle heeft (in het begin van het spel kan dat nogal eens voorkomen), dan gebeurt er niets.

Provincies van de tegenspeler overnemen

De controle over de provincie kan men zelden lang houden. Elke verandering in de controle over een bepaalde kleur of het binnensturen van nieuwe ridders in een provincie kan verstrekkende gevolgen hebben.

Als de keizer in een provincie blijft staan, waar al een burcht staat, dan heeft die burcht dezelfde waarde als een ridder waarover men de controle heeft. Bij het bepalen van de meerderheid wordt die burcht dus gewoon meegeteld voor de speler-eigenaar.

Als de speler van wie de burcht is de meerderheid behoudt of als er een gelijke stand is, dan blijft alles zoals het was. Als de tegenspeler ondertussen echter de meerderheid heeft verworven, dan wordt de burcht weggenomen en stelt de andere speler een van zijn burchten in de plaats.

Afb.2 in de Duitse spelregels toont een eenvoudige en vaak voorkomende situatie, waarbij een overname kan gebeuren. De speler van wie de zwarte burcht is, heeft de controle over beide groene ridders. De tegenspeler (wit) heeft enkel de controle over de ene rode ridder. De zwarte heeft dus een overwicht van 3 : 1, de burcht meegeteld. Als wit er in slaagt de controle over de groene ridders over te nemen, door enkele groene ridders bij te voegen op zijn burchtplein, dan neemt hij de meerderheid in de provincie over met 1 : 3 (de burcht tegenover 3 ridders). Hij kan dan, als de keizer daar aankomt, de zwarte burcht door zijn witte vervangen. (Afb. 6 toont een complexere situatie).

Provincies worden regio's

Een van de belangrijkste en interessantse speelzettingen is het samenvoegen van aangrenzende provincies tot een regio. Dat gebeurt wanneer een speler in aangrenzende provincies burchten bouwt. De provincies worden dan samengeschoven en vormen van dan af een regio. Alle burchten en alle ridders van de vroegere provincies blijven staan, en behoren vanaf nu bij de nieuwe regio.

Regio's zijn sterker en moeilijker over te nemen dan provincies. Er bevinden zich daar immers meer burchten, die op dezelfde manier als de ridders worden meegeteld. Tegelijk echter zijn regio's bevoorrechte doelwitten, vermits bij een overname alle burchten tegelijk van kamp wisselen.

Eenmaal provincies tot een regio zijn samengevoegd, wordt die niet opnieuw opgesplitst. Wel kunnen nog andere aangrenzende provincies of regio's worden aangesloten, in de mate dat dezelfde speler ook daar een meerderheid heeft. Bij het zetten van de keizer telt een regio voor 1 stap, zoals een gewone provincie.

In afb.3 is de keizer zopas in de provincie 'B' aangekomen. Wit heeft die provincie van zwart overgenomen. Vermits wit ook de aangrenzende provincies 'A' en 'C' controleert, kan hij ze alle 3 tot een regio samenvoegen, waarin zich nu 6 ridders en 3 burchten bevinden (zie afb. 4). De wijze waarop de provincies worden samengeschoven speelt geen rol. Er zijn meerdere mogelijkheden.

De mogelijkheden van de tegenspeler inschatten

Tijdens het spel moet men voortdurend de ridder-reserve van de tegenspeler in het oog houden. Daaruit kan men immers zijn mogelijkheden in de volgende ronde aflezen.

Afb.5 toont het burchtplein en de ridder-reserve van beide spelers. Op dit moment heeft wit de controle over de rode (7 tegen 6) en de paarse (8 tegen 5) ridders. Zwart heeft de controle over blauw (8 tegen 6), de geel (6 tegen 5) en groen (5 tegen 3). De beurt is aan wit. Hij bemerkt dat zijn controle over paars veilig is, maar dat rood bedreigd wordt. Rood heeft immers 3 rode blokjes in zijn voorraad en daarmee kan hij bij zijn volgende zet de controle overnemen. Maar wit kan zich verdedigen door zelf 3 rode blokjes bij te leggen. Hij zou ook het overwicht bij geel kunnen aanvallen door 2 gele blokjes bij te leggen. Wat is best? Meestal is de keuze voor de verdediging het voordeligst.

Het tellen kan vereenvoudigd worden door na elke 5 blokjes een kleine opening te laten.

Tegenaanval

Maar niet altijd is de verdediging de beste reactie. Vooral op het einde van het spel doen zich vaak gelegenheden voor tot een dramatische overname.

Op afb.6 zien we, aansluitend op de situatie op de burchtpleinen, hoe het er in de provincies aan toe gaat. Wit is aan beurt, maar hij zit in nauwe schoentjes. De keizer staat in 'A'. Zwart controleert de beide sterke regio's 'A' en 'C'; wit heeft de meerderheid in de zwakke provincies 'B' en 'D'. Als zwart aan beurt was, dan had hij allicht gewonnen spel. Hij zou de keizer naar 'B' zetten, waar hij ondanks de witte burcht toch de meerderheid heeft. Hij zou dus de burcht kunnen omruilen en 'A', 'B' en 'C' samenvoegen tot een sterke regio met 6 burchten. Maar zwart is niet aan beurt. Wit had gekozen voor de getallenschijf '3' en kan dus de keizer 1, 2 of 3 stappen vooruit zetten.

1 stap zetten zou zowat zelfmoord zijn. Dus zet hij de keizer naar 'D' en brengt zich tijdelijk in veiligheid. Maar er is nog een betere mogelijkheid. In 'C' heeft zwart de meerderheid (9 tegen 3) omwille van de 3 gele ridders. Wit heeft 3 gele ridders in zijn reserve. Daarvan kan hij er 2 op zijn burchtplein plaatsen, en daarmee de controle over geel overnemen. Het derde gele blokje plaatst hij in 'C'. Daarmee neemt wit de meerderheid in 'C' over (7 tegen 6 : 4 gele, 2 rode, 1 paarse tegen 2 groene, 1 blauwe en 3 zwarte burchten). Dan verzet hij de keizer naar 'C', ruilt de zwarte burchten tegen witte in en voegt de provincies 'B' en 'D' bij regio 'C'. Zo verovert wit, die aan de rand van de afgrond stond, de heerschappij in een machtige regio met 5 burchten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt met de overwinning van die speler, die 10 burchten heeft kunnen oprichten in provincies en regio's. Het spel wordt ook als beëindigd beschouwd, wanneer er nog minder dan 4 regio's op tafel overblijven. De speler die op dat ogenblik het grootste aantal burchten heeft gebouwd, is dan de winnaar.

SPELREGELS VOOR 3 SPELERS

Het spel met 3 spelers is de meest veeleisende versie. Er moeten nog meer afzonderlijke elementen constant in het oog worden gehouden. Daarom is het aanbevolen eerst zeker eens met 2 spelers te spelen.

De regels voor het spel met 3 zijn dezelfde als voor 2 spelers. Er zijn wel enkele afwijkingen :

- * De spelers krijgen slechts 8 burchten van dezelfde kleur in plaats van 10. Alle 4 de dobbelstenen worden gebruikt; 3 burchtpleinkaarten en 3 sets getallenschijven (elk van de 3 kleuren)
- * De bedoeling is 8 burchten te bouwen (en geen 10).
- * Elke speler heeft een reserve van 9 ridders (in plaats van 7), en werpt dus bij het begin van het spel 3 keer met 3 dobbelstenen.
- * Elke ronde brengt iedere speler 4 ridders in het spel (in plaats van 3). Op het einde van zijn beurt vult hij zijn voorraad dan ook met 4 ridders aan door met 4 dobbelstenen te werpen.
- * De meerderheden in provincies en regio's moeten slechts relatief zijn, en niet absoluut. Men moet dus meer macht hebben dan elke tegenstander apart en niet meer dan beide tegenstanders samen.
- * De volgorde van spelen wordt bepaald door de cijfers, die in de voorbereidingsronde werden gekozen. Dit is ook de volgorde waarin men de volgende ronde mag beginnen.

SPELREGELS VOOR 4 SPELERS

Het spel met 4 is de spannendste en meest dynamische versie. Er komen het grootste aantal overnamen en verrassende situaties in voor.

Er wordt gespeeld in teams van 2 spelers. De partners moeten niet noodzakelijk tegenover elkaar zetten. De regels zijn dezelfde als bij het spel voor 2 spelers, met volgende uitzonderingen :

- * De partners binnen een team spelen samen met 10 burchten. Verder heeft elke speler zijn eigen spel materiaal, zoals in het spel voor 2 spelers. De getallenschijfjes van de partners hebben natuurlijk dezelfde kleur.
- * De 4 spelers spelen in de volgorde die door de getallenschijfjes wordt beslist. Zo kan het regelmatig voorkomen dat beide partners na elkaar aan beurt komen.
- * Elke speler heeft zijn eigen burchtplein, waar hij vanuit zijn reserve ridders kan plaatsen. Er mag geen uitwisseling van ridders gebeuren tussen beide partners.
- * De controle over een kleur kan maar door 1 speler worden uitgeoefend, door degene namelijk die het grootste aantal blokjes van die kleur op zijn burchtplein heeft. De blokjes op de burchtpleinen van beide partners worden niet samengeteld.
- * Om de machtspositie binnen een provincie te bepalen daarentegen tellen wel de ridders van beide spelers samen. Het team dat gezamenlijk het grootste ridderaantal in een provincie of regio heeft, kan daar een burcht bouwen. Hetzelfde geldt voor het overnemen en omwisselen van burchten.

* Voor het spel moeten de spelers uitmaken of partners al dan niet met elkaar mogen overleggen. Bij een serieus spel zal men er wellicht voor kiezen dat er tussen partners geen informatie of tips mogen worden uitgewisseld. Maar misschien heeft men wel meer plezier in een spel dat men niet te ernstig neemt.

Strategische tips :

Teamspel : Als een partner de controle over een kleur op zijn burchtplein stevig in handen heeft, heeft het geen zin dat de andere partner ridders van diezelfde kleur op zijn burchtplein plaatst. Hij plaatst ze beter direct in de provincies.

Speelvolgorde : In het spel met 4 is dit nog belangrijker dan in de versies voor 2 of 3. In tal van situaties kan het beslissend zijn, dat de partners onmiddellijk na elkaar spelen. Zo kan men soms zelfs 4 keer na elkaar aan beurt zijn (als laatste 2 van een ronde en opnieuw als eerste 2 van de volgende ronde).

Verdediging van provincies en regio's : Daarbij zal men alle middelen moeten aanwenden. In het spel met 4 kan er gemakkelijker een machtovername worden geforceerd, vermits er meer ridders onmiddellijk in de provincies worden ingezet en omdat de partners door na elkaar te spelen elkaar kunnen bijspringen.

CAROLUS MAGNUS		
Winning Moves	Leo Colovini	2000
2-4 spelers	vanaf 12 jaar	30'-45'

Johan Witters, Forum-Gent, 2000

