



SPELIDEE

Als Don Quixote zijn vorstendom opbouwt, spelen de windmolens en ridders een centrale rol. Dat alles niet altijd volgens plan verloopt, maakt hem niet zoveel uit. Hij heeft zijn eigen kijk op de realiteit.

Alle spelers beginnen met dezelfde 24 tegels. Tijdens het spel, plaatst elke spelers tegels op specifieke velden van zijn (bij aanvang lege) vorstendom. Alle spelers vullen de velden in dezelfde volgorde, maar met tegels de tegels van hun keuze.

De speler die de velden van zijn vorstendom het slimste weet te verbinden en zijn kasteel en grenzen met ridders best weet te beschermen, ontvangt de meeste punten en wordt de winnaar.

Mocht je trouwens gemerkt hebben dat Dulcinea, Sancho Pansa en de goede oude Don zelf ontbreken op de tegels, hou dan zeker een oogje op wat we hebben gepland voor de toekomst van onze Don en zijn vrienden.

SPELMATERIAAL



4 Prinsdommen
(in 4 kleuren)



1 scorebord
(in 4 kleuren)



4 spelerhulpjes



96 tegels
(24 in 4 kleuren)



4 scorestenen
(in 4 kleuren)



24 positie-kaarten

Vorbereiding

Elke speler ontvangt 1 prinsdom, 1 spelhulpje en 1 set van 24 tegels in zijn kleur. Het scorebord wordt in het midden van de tafel gelegd en de scorestenen op het kasteel tussen nummer 60 en 1 op het scorespoor geplaatst.

Schud de 24 positie-kaarten en leg deze als verdeckte trekstapel naast het scorebord. Draai de bovenste kaart open, de coördinaten van deze kaart komen overeen met een veld in je prinsdom. Nu plaats iedere speler zijn kasteel met waarde 6 op dit veld.

Draai dan de volgende kaart open. Deze kaart duidt de plaats aan waarop je kasteel met waarde 4 komt te liggen.

Opmerking: Er moet zich minstens 1 veld tussen beide kastelen bevinden, ze mogen niet naast elkaar liggen, ook niet diagonaal. Als dit niet het geval is, dan draai je nog een kaart open tot het kasteel volgens deze regel wordt geplaatst en je mixt de vorige kaart terug in de trekstapel.

Neem je overgebleven 22 tegels, schud ze zeer grondig en leg ze verdeckt voor je neer.

Voorbeeld: Nadat elke speler zijn vorstendom, een spelerhulpje en een set van 24 tegels heeft ontvangen, draait Vanessa de 2 bovenste kaarten open, deze tonen F1 en C2.

Alle spelers plaatsen hun 6 punten kasteel op veld F1 en hun 4 punten kasteel op veld C2. Vervolgens schudden alle spelers hun 22 overgebleven tegels en leggen deze verdeckt voor zich neer.



SPELVERLOOP

Het spel verloopt in 3 fasen. Fase 1, elke speler plaatst 9 tegels in zijn prinsdom, in fase 2 legt hij er 7 en in fase 3 de overblijvende 5 (+1) tegels. Na elke fase volgt er een waardering.

Fase 1

Iedere speler draait willekeurig 9 van zijn 22 tegels open (Dit zorgt er normaal gezien voor dat de spelers een verschillende mix van tegels hebben).



Bv: Vanessa draait 9 willekeurige tegels open voor de 1ste fase.

Draai de bovenste kaart van de positie-kaartenstapel open. Elke speler kiest 1 van zijn 9 open tegels en legt deze open op het veld dat door de positie-kaart wordt aangeduid. De tegel mag 180° worden gedraaid alvorens deze wordt gelegd (zie onder voor meer details i.v.m. het plaatsen van tegels)



Bv: De kaart geeft aan dat alle spelers een openliggende tegel op veld G3 moeten plaatsen. Vanessa kiest ervoor een ridder tegel te plaatsen, na deze 180° te draaien.

Draai dan de volgende positie-kaart open. Nu zijn er nog 8 tegels beschikbaar waarvan je er wederom 1 kiest om te plaatsen, op dezelfde manier als voordien. Dit gaat zo door tot alle 9 openliggende tegels zijn geplaatst. Voor ieder positie kies je zelf welke tegel je wenst te plaatsen. Eens geplaatst mag een tegel niet meer worden verplaatst of gedraaid.

Nadat de laatste speler zijn negende tegel heeft geplaatst volgt de waardering van fase 1 (uitleg hierover volgt later).

Fase 2

Fase 2 volgt na de waardering van fase 1. Elke speler draait willekeurig 7 van de overblijvende 13 tegels open.



Bv: Vanessa draait 7 willekeurige tegels open voor de 2de fase.

Het spel verloopt verder zoals in fase 1 tot de laatste speler zijn laatste tegel heeft geplaatst. Dan volgt de waardering van fase 2.

Fase 3

Fase 3 (laatste fase) begint na de waardering van fase 2. Nu draait iedere speler willekeurig 5 van de resterende 6 tegels open. Dan wordt de zesde tegel opengedraaid, maar deze wordt apart van de andere tegels gelegd. Het wordt aangeraden deze tegel 90° te draaien om zo aan te duiden dat dit de zesde tegel is, omdat dit de laatste tegel is die in je prinsdom zal worden geplaatst.



Bv: Vanessa draait eerst terug 5 tegels open. Vervolgens legt ze de 6de tegel een beetje opzij en draait deze 90°. Deze tegel moet ze als laatste in haar vorstendom plaatsen.

Plaats nu de 5 tegels zoals in de voorgaande fasen. Plaats nadien de laatste zesde tegel in het laatste lege veld. Dan volgt de waardering van fase 3.

Hierna eindigt het spel, de speler met de meeste punten van de 3 fasen samen wint het spel.

PLAATSEN VAN TEGELS

Je moet proberen een zo goed mogelijk netwerk van paden in je prinsdom uit te bouwen. Dit zal niet altijd mogelijk zijn, sommige paden zullen nergens naartoe leiden of velden geïsoleerd achterlaten.

Het is toegestaan (wat dikwijls zal gebeuren) dat paden niet aansluiten op een ander pad. Maar met wat geluk en kunst, zal het mogelijk zijn om een netwerk uit te bouwen dat het hoogst mogelijk aantal kerken, windmolens, ridders en de 2 kastelen verbindt.

Opmerkingen

- Kastelen scheiden paden en bezitten 2 vertrekpunten. Deze paden lopen niet door het kasteel, de kastelen verdelen eigenlijk alles!
- Iedere tegel bestaat uit 2 helften! Een kleine lijn in het midden scheidt deze van elkaar.
- Verdediging: Elke ridder die zich aan de rand van het prinsdom bevindt en door een pad met de buitenste rand van zijn eigen helft van de tegel verbonden is (niet door de andere helft van de tegel of door andere tegels) draagt bij tot de verdediging van het rijk (waarde van het schild). Deze ridders moeten niet met elkaar verbonden zijn.

Voorbeeld: Enkele voorbeelden van verbindingen in Vanessa's vorstendom na de eerste fase:



- 2 ridders (B2 en D3) zijn verbonden met het 4 punten kasteel. de ridders zijn niet met elkaar verbonden, omdat ze worden gescheiden door het kasteel.
- Het 6 punten kasteel is niet verbonden met ridders.
- 2 windmolens (D2 en C3) zijn met elkaar verbonden met elkaar, De windmolen op B1 wordt van de andere gescheiden door het kasteel.
- Vanessa's vorstendom bevat maar 1 kerk, die nog met niets is verbonden op dit moment.
- Enkel de 2 ridder op D3 en G3 dragen bij tot de verdediging van het rijk, met hun schilden met waarde 1 en 2, dus een totaal van 3 punten. De ridders op B2 en G2 bevinden zich niet aan de rand. De ridder op H2 bevindt zich op de rand, maar de helft van de tegel waarop hij zich bevindt, is niet verbonden met de rand van het vorstendom.

Waardering

De waardering van alle fasen verloopt op dezelfde manier. De enige uitzondering is de waardering van de meest waardevolle verbonden groep ridders. Deze wordt aan het eind van fase 3 uitgevoerd.



Het 6 punten kasteel levert 6 punten op als:

- Er minstens 1 ridder mee verbonden is na fase 1,
- Er minstens 2 ridders mee verbonden zijn na fase 2 en/of
- Er minstens 3 ridders mee verbonden zijn na fase 3.

De waarde op de schilden van de ridders speelt hier geen rol.



Het 4 punten kasteel wordt op dezelfde manier gewaardeerd als het 6 punten kasteel, maar brengt 4 punten op.

Het is toegestaan (en zelfs slim) om één of meerdere ridders met zowel het 6 punten als het 4 punten kasteel te verbinden, dan brengen de ridders voor beide kastelen punten op.



Kerken leveren punten als ze met andere kerken zijn verbonden.

- 1 kerk alleen levert geen punten op.
- 2 kerken verbonden leveren 1 punt op per kerk, dus 2 punten.
- 3 of meer kerken verbonden leveren 2 punten per kerk op (vb. 6 kerken verbonden is 12 punten).



Windmolens leveren punten als ze met andere windmolens zijn verbonden. De waardering van windmolens is net hetzelfde als de kerken. (het verbinden van windmolens met kerken levert geen punten op)



Een geslaagde verdediging van het rijk levert 5 punten op in iedere fase als:

- Er in fase 1, ridders met een totale waarde van minimum 4 bijdragen tot de verdediging van het rijk.
- Er in fase 2 ridders met een totale waarde van minimum 8 bijdragen tot de verdediging van het rijk.
- Er in fase 3 ridders met een totale waarde van minimum 12 bijdragen tot de verdediging van het rijk.



Enkel na fase 3 krijgen de spelers punten voor de meest waardevolle groep verbonden ridders. De groep moet bestaan uit minstens 2 ridders die door paden met elkaar verbonden zijn. Je scoort hiervoor de som van het aantal punten aangegeven op de schilden van de ridders die deel uitmaken van de groep. (Zie blz. 4 voor een uitgebreid voorbeeld van de waardering)

Houd je score bij met je scoresteen op het scorespoor. Als een speler meer dan 60 punten scoort, tel je verder vanaf 1, en tel je aan het einde van het spel 60 punten bij zijn aangeduide score. De speler met de meeste punten na de waardering na fase 3, wint het spel. (vergeet de meest waardevolle groep verbonden ridders niet!) Bij een gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

VOORBEELDWAARDERING



Na de 3de fase heeft Peter zijn vorstendom afgebouwd. Hij heeft 6 punten gescoord na de 1ste fase en 18 punten na de 2de fase. Hij scoorde dus al 24 punten.



Na de 3de fase, dus het einde van het spel, scoort Peter de volgende punten:



Om 6 punten te ontvangen voor zijn 6 punten kasteel, moet Peter 3 ridders verbonden hebben met zijn 6 punten kasteel. Hij heeft slechts 1 ridder verbonden met zijn 6 punten kasteel, en ontvangt dus geen punten. Peter heeft 4 ridders verbonden met zijn 4 punten kasteel, de minimumvoorwaarde van minstens 3 ridders is dus voldaan, hij ontvangt dus 4 punten.



Peter heeft 4 kerken met elkaar verbonden, daarvoor ontvangt hij 8 punten (2 per kerk). Voor de overige 3 niet verbonden kerken ontvangt hij niks.



Peter heeft precies 2 windmolens met elkaar verbonden, in het midden bovenaan, deze leveren 2 punten op (1 per windmolen). Hij heeft nog 5 andere windmolens met elkaar verbonden, dat levert hem 10 punten op (5x2). Hij ontvangt dus in totaal 12 punten voor zijn windmolens.



Om 5 punten te krijgen voor de verdediging van het rijk na de 3de fase heeft Peter 12 punten nodig op de schilden van de ridders aan de rand van het rijk. Peter heeft slechts 2 ridders (1 met 1 punt, 1 met 2 punten, aan de rechterzijde van het rijk). Alle andere ridders bevinden zich ofwel niet aan de rand, of zijn niet rechtstreeks via een weg op hun tegelhelpt, met de rand verbonden. Peter ontvangt dus geen punten.



Voor zijn meest waardevolle groep verbonden ridders, ontvangt Peter 9 punten voor de 4 ridders in de linkerhelft (2+3+1+3).

Peter scoort bij de waardering na de 3de fase een totaal van 33 punten. Opgeteld bij de al behaalde 24 punten uit de 1ste en 2de fase geeft dat een eindtotaal van 57 punten.



Solospel

Je kunt Don Quixote ook alleen spelen. De spelregels van het normale spel worden gebruikt. Hou eenvoudigweg je eindscore bij, en probeer je persoonlijke beste score te verbeteren.

Een score van 70 punten is heel goed, 85 punten is uitzonderlijk en meer dan 100 punten is ongelofelijk!

Credits

Game Designer: Reinhard Staupe (www.staupe.com)

Illustrator: Oliver Freudenreich (www.freudenreich-grafik.de)

Graphic Design: Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider

Realization: Thygra Board Game Agency (www.thygra.com)

© 2010 Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg,

Germany. All rights reserved. www.pegasus.de

Nederlandse vertaling & bewerking:

Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)

