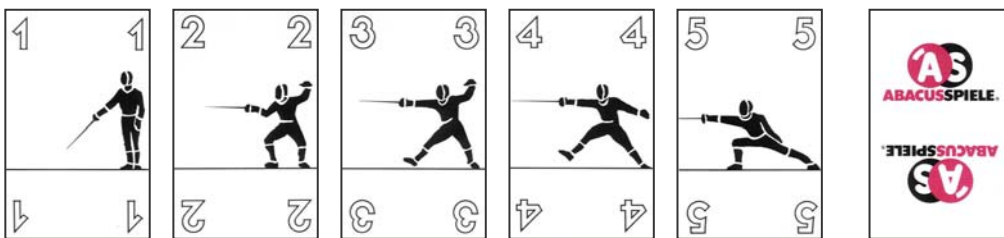


En Garde
 Abacus, 1996
 Reiner KNIZIA
 2 spelers vanaf 8 jaar
 ± 15 minuten

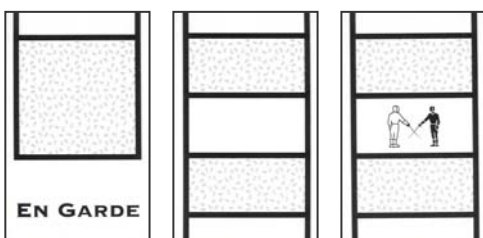
Spelmateriaal

25 speelkaarten

Telkens 5 kaarten van elke waarde (1 - 5)



7 speelbordkaarten



2 dobbelstenen: schermers



2 dobbelstenen: speelstand



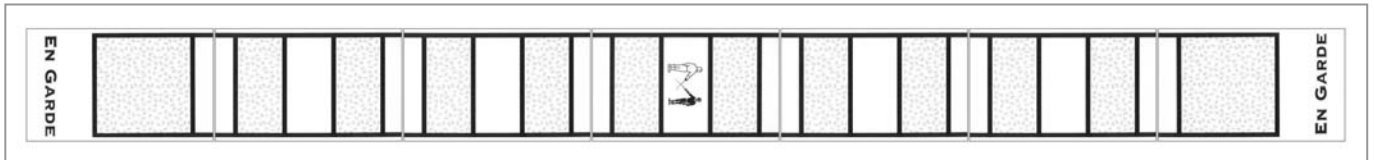
1 spelreglement

Inleiding

Beleef de sensatie van de scherm sport. Door zijn 3 verschillende spelvarianten (basisspel, standaardspel, profspel) geeft dit spel aan zowel de beginnende speler als aan de meer ervaren speler veel spelplezier. Het spel 'En Garde' verloopt over meerdere rondes. De speler die als eerste 5 rondes heeft gewonnen, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt samengesteld uit de 7 speelbordkaarten en toont de strijdmatt die bestaat uit 23 velden. De kaart met de twee schermers wordt in het midden gelegd, aangrenzend links en rechts daarvan telkens 2 gewone kaarten en op het einde telkens een kaart met 'En Garde'.



De twee speelstanddobbelstenen worden op '0' gezet. De schermers worden op de grote startvelden uiterst links en uiterst rechts van de strijdmatt gezet.

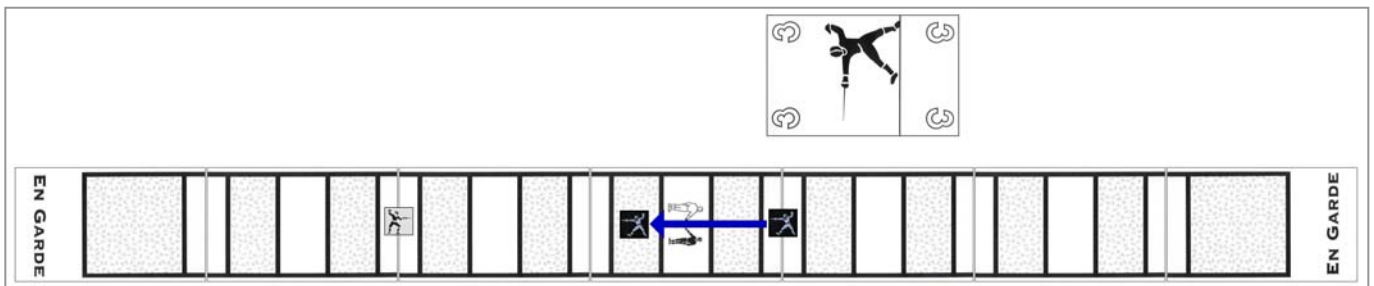
De 25 speelkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en elke speler ontvangt 5 kaarten die hij verdekt in de hand neemt. De resterende kaarten worden als een verdekte voorraadstapel naast het speelbord klaargelegd.

Er wordt een beginspeler aangeduid. De volgende rondes worden afwisselend begonnen. In de loop van een spelronde spelen de spelers om de beurt.

Spelverloop

BASISSPEL

De speler die aan de beurt is, speelt één van zijn handkaarten uit. Hij legt zijn kaart zichtbaar voor zich neer op de tafel en beweegt zijn schermmer exact het overeenkomstige aantal velden op de strijdmatt. De speler beslist zelf of hij vooruit of achteruit beweegt. De strijdmatt mag nooit worden verlaten. Ook het veld waarop de andere speler staat, mag niet worden betreden of worden oversprongen.



Voorbeeld

De zwarte speler speelt een kaart met een drie uit en beweegt zijn schermmer over 3 velden.

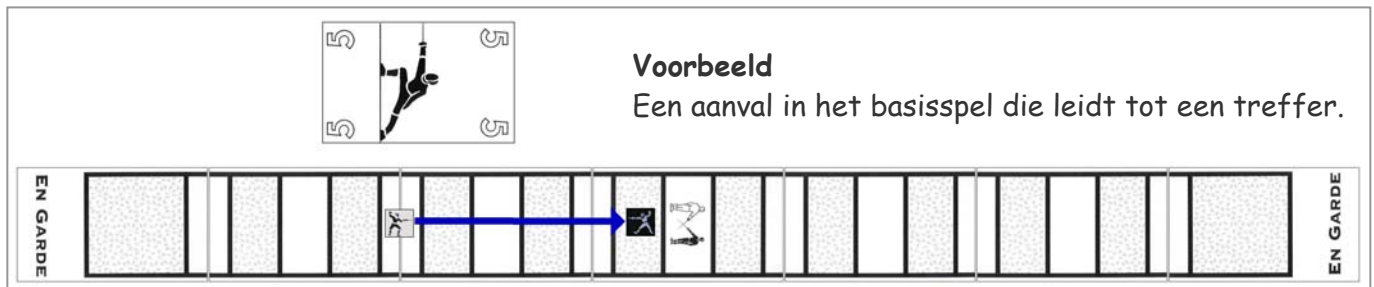
Aan het einde van zijn beurt neemt de speler nog een kaart van de voorraadstapel.

Daarna is de volgende speler aan de beurt die op de voorheen beschreven manier handelt.

De uitgespeelde kaarten komen zichtbaar op één aflegstapel terecht zodat alleen de laatste uitgespeelde kaart zichtbaar blijft. Het is niet toegestaan om tijdens het spel de aflegstapel in te kijken.

Aanval en treffer

Als een speler er in slaagt om een kaart uit te spelen zodat hij exact op het veld van de tegenspeler terecht zou komen, beweegt zijn schermer niet. In plaats daarvan zegt hij luidop: "Aanval!". In het basisspel levert elke aanval een treffer op.



Einde en winnaar van een speelronde

Een speelronde eindigt zodra een speler een treffer heeft gescoord. Deze speler wint de speelronde. Een speelronde eindigt ook als een speler niet meer kan bewegen. Deze speler verliest dan de speelronde.

Een speelronde eindigt ook als een speler de laatste speelkaart van de verdeckte voorraadstapel neemt. Het is altijd toegestaan om de nog resterende kaarten in de voorraadstapel te tellen. Na het nemen van de laatste kaart, mogen de schermers niet meer worden verzet.

De tegenspeler krijgt nog wel de kans om een tegenaanval in te zetten om eventueel met een treffer de speelronde te beëindigen.

Als geen van beide spelers aan het einde van een speelronde een treffer heeft kunnen scoren, wint de speler die het verste naar voren staat op de strijdmatt. Bij een gelijke stand wint geen van beide spelers.

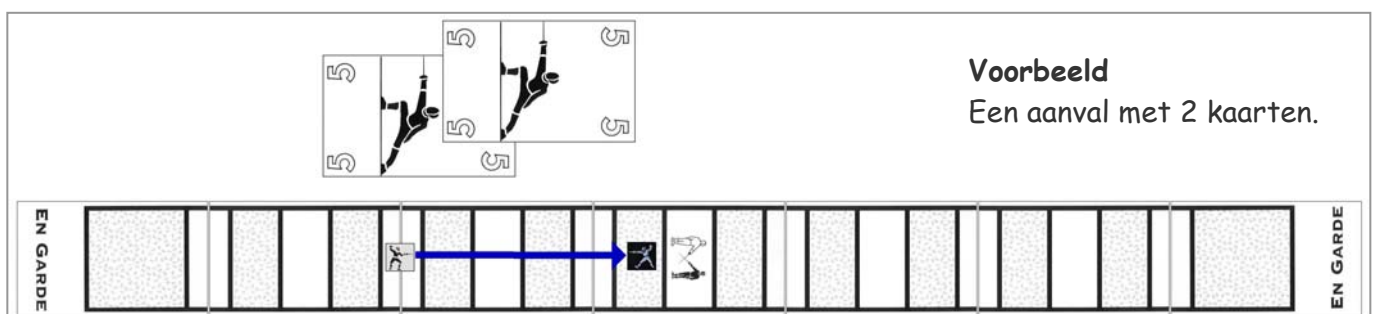
Als een speler een speelronde wint, mag hij zijn speelstanddobbelsteen één cijfer hoger draaien. Daarna begint een nieuwe speelronde. De speler die als eerste **5 rondes** heeft gewonnen, is de winnaar.

STANDAARDSPEL

In tegenstelling tot het basisspel waarbij elke aanval een treffer oplevert, biedt het standaardspel de mogelijkheid om een aanval te pareren.

Aanval en parade

Een aanval ontstaat net zoals bij het basisspel als het uitspelen van een handkaart de schermer van de speler exact op het veld van de andere schermer zou doen belanden. Bovendien krijgt de aanvaller de kans zijn aanval te versterken door extra kaarten met dezelfde waarde uit te spelen.



Pas nadat alle kaarten zijn uitgespeeld, mag de speler aan het einde van zijn beurt zijn handkaarten terug aanvullen van de voorraadstapel tot 5 stuks. De verdediger heeft nu de kans om zich te verdedigen door de aanval te pareren. Hij kondigt dit luidop aan en moet hetzelfde aantal kaarten met dezelfde cijferwaarde uitspelen als de aanvaller.

Als de verdedigende speler niet in staat om de aanval te pareren, behaalt de aanvaller een punt en eindigt de speelronde. Bij een succesvolle parade moet deze speler (die de parade heeft uitgevoerd) nog een extra beurt uitvoeren (beweging voorwaarts, beweging achterwaarts of eigen aanval). Dit geeft deze speler de kans tot een tegenaanval (riposte) waarbij extra kaarten met dezelfde cijferwaarde mogen worden uitgespeeld. Pas na deze extra beurt (ten gevolge van een succesvolle parade) mogen de handkaarten terug worden aangevuld tot 5.

Ook in het standaardspel eindigt een speelronde ten laatste op het moment dat een speler de laatste kaart van de verdeckte voorraadstapel neemt. Als deze speler zojuist een aanval heeft uitgevoerd, moet de verdediger nog proberen om deze aanval te pareren. Slaagt hij hier niet in, dan verliest hij de speelronde.

Als er tot dan toe nog geen enkele speler in geslaagd is om een overwinning te boeken, maar de spelers wel in elkaars bereik staan, leggen de beide spelers op het einde nog al hun kaarten met een juiste cijferwaarde (om een aanval op te zetten) voor zich af. De speler die de meeste passende kaarten bezit, wint de speelronde.

Als ook dan nog geen enkele speler de ronde heeft gewonnen, bepaalt de positie op de strijdmatt de winnaar (zie grondspel).

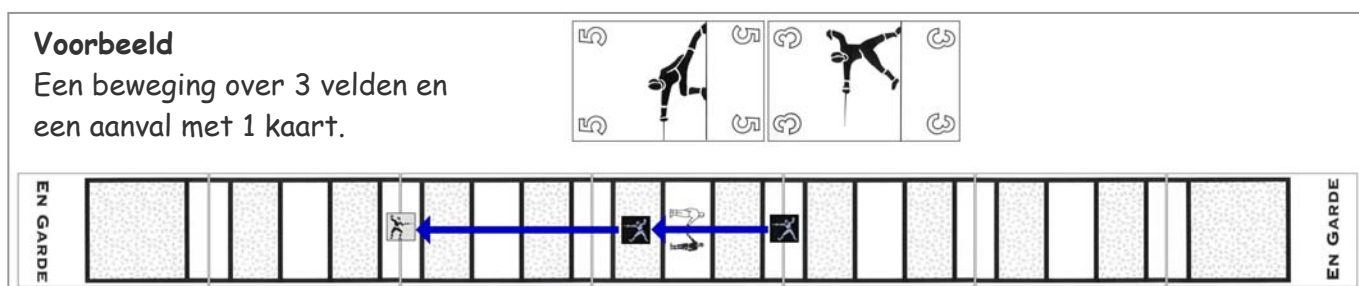
PROFSPEL

Het standaardspel biedt de volgende 3 bewegingsmogelijkheden: Beweging voorwaarts, beweging achterwaarts en aanval.

Voor een meer complexer spelverloop is er nu de vierde bewegingsmogelijkheid. Als vierde bewegingsmogelijkheid kan ook een aanval met voorwaartse uitval worden voorzien zodat de reikwijdte van een speler aanzienlijk wordt vergroot.

Beweging voorwaarts en aanval.

Bij dit soort aanval moeten er **minstens twee kaarten** worden uitgespeeld. De eerste kaart heeft betrekking op de voorwaartse beweging, de andere kaarten hebben betrekking op de aanval.



Als een speler op deze manier wordt aangevallen, beschikt hij over twee manieren om zich te verdedigen. Enerzijds kan hij pareren door hetzelfde aantal kaarten met dezelfde cijferwaarde uit te spelen. Na een succesvolle parade moet hij ook nog één beweging doen (voorwaartse of achterwaartse beweging, tegenaanval of aanval met uitval). Anderzijds kan de speler zich ook verdedigen door een achterwaartse beweging. Daarmee is de beurt van de beide spelers voorbij en is het terug aan de aanvaller. Hierbij moet er wel worden opgelet dat een gewone aanval alleen maar kan worden afgeweerd door een parade, niet door een achterwaartse beweging !

29 januari 2006