

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Kaiser König Edelmann

Wer schützt geschickt seinen Kaiser
und besetzt mit ihm als erster die Festung?



Otto Maier Verlag Ravensburg

®

Ravensburger

Kaiser, König, Edelmann
Ravensburger, 1976
SEMMELOCH Heinrich
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Spelvoorbereiding

Wie voor de eerste keer met het spel 'Kaiser, König, Edelmann' speelt, moet voorzichtig de speelstenen uit het stanskarton verwijderen.

Hoeveel spelers kunnen meespelen?

'Kaiser, König, Edelmann' kan zowel met twee, met drie als met vier spelers worden gespeeld. Afhankelijk van het aantal spelers, zullen de partijtjes gans anders verlopen.

In een spel met twee spelers kan men de kleuren kiezen die tegenover elkaar liggen, maar even zeer de kleuren die naast elkaar liggen. Ook deze keuze zal totaal andere partijtjes opleveren.

Hoe worden de figuren op het speelbord geplaatst?

Elke medespeler ontvangt 8 stenen van één kleur. De keizer wordt op het veld geplaatst met dezelfde kleur.

De andere spelfiguren worden geplaatst zoals is aangegeven in het voorbeeld.



Hoe worden de spelfiguren verzet?

In dit spel worden de spelfiguren verplaatst, afhankelijk van hun waarde.



De keizer

De keizer heeft de waarde 1.
Dit betekent dat hij zich slechts één punt mag verplaatsen.



De koning

De koning heeft de waarde 2.
Dit betekent dat hij zich altijd twee punten moet verplaatsen.



De edelman

De edelman heeft de waarde 3.
Dit betekent dat hij zich altijd drie punten moet verplaatsen.



Een speler mag met alle spelfiguren in elke gewenste richting bewegen, dus ook terug. Binnen één beurt mag de richting van de beweging niet worden omgedraaid. Dit betekent dat binnen één beurt een spelfiguur zich niet over hetzelfde punt mag bewegen.

Noch eigen spelfiguren, noch vreemde spelfiguren mogen oversprongen worden. In het centrum van de vesting mag alleen de keizer zich bewegen.

Spelverloop

Van zodra de spelfiguren op het speelbord zijn geplaatst, begint een willekeurige speler het spel. Hij verplaatst één van zijn spelfiguren in overeenstemming met de waarde ervan (bijvoorbeeld de edelman moet zich 3 punten verplaatsen).

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, is verplicht om een spelfiguur te verplaatsen. Elke speler probeert zijn strategie zo op te bouwen dat hij als eerste met zijn keizer het centrum van de vesting bezet. Alle spelers moeten de nodige aandacht schenken aan het beveiligen van de keizer tegen de aanvallen van de tegenstanders. Alleen met de keizer in de eigen rangen kan het spel worden gewonnen.

Hoe wordt geslagen?

In de eerste beurt mag er nog niet worden geslagen.

Vanaf de tweede beurt is iedereen vrij om een tegenstander te slaan of niet. Om een tegenstander te kunnen slaan, moet men met zijn spelfiguur exact op de positie van de tegenstander terechtkomen. Elke spelfiguur mag slaan en kan geslagen worden.

De geslagen spelfiguren worden uit het spel verwijderd en worden terug in de doos gelegd.

Als een keizer wordt geslagen dan valt die speler uit het spel en hij heeft al zeker het spel verloren. Zijn andere spelfiguren blijven gewoon op het speelbord staan en kunnen in de loop van het spel opnieuw worden geslagen.

Wie heeft het spel gewonnen?

De speler die als eerste met zijn keizer het centrum van de vesting bezet, wint het spel.

Puntenwaardering

Als er meerdere rondes na elkaar worden gespeeld, kan men beter spelen met een puntenwaardering. Iedere speler ontvangt aan het einde van het spel voor elke spelfiguur die hij nog op het speelbord zoveel punten als de waarde van de spelfiguur.

De winnaar van de spelronde ontvangt 5 punten extra.

