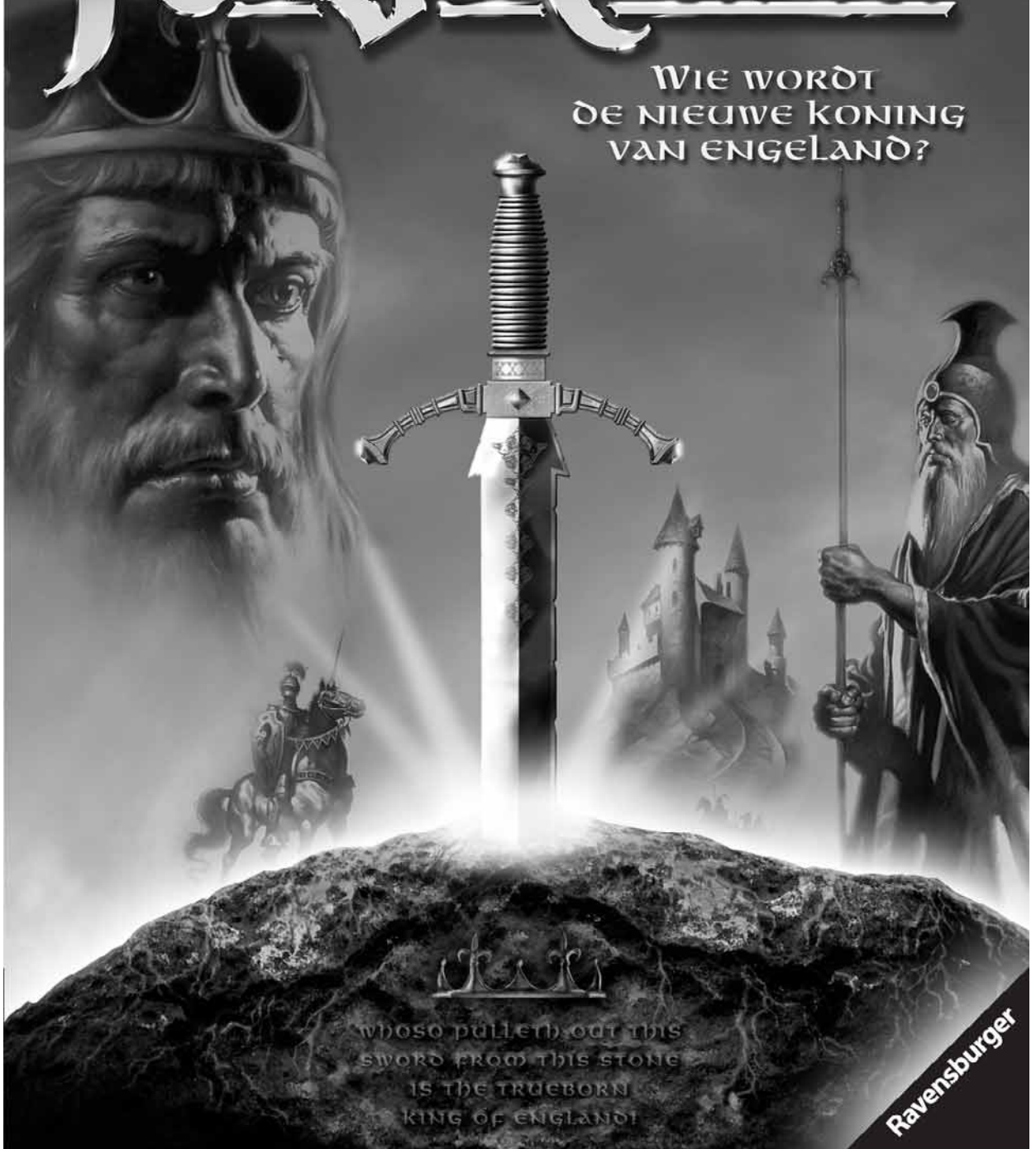


# King Arthur

WIE WORDT  
DE NIEUWE KONING  
VAN ENGELAND?



WHO SO PULLETH OUT THIS  
SWORD FROM THIS STONE  
IS THE TRUEBORN  
KING OF ENGLAND

Ravensburger



# King Arthur

Wie wordt de nieuwe koning van Engeland?



1 – 4 spelers · 8 – 99 jaar

Auteur: Reiner Knizia Illustraties / Design: Franz Vohwinkel / Boris Vallejo / Walter Pepperle / Kinetic / KniffDesign  
Ravensburger® Spiele Nr. 26 267 0

## Inhoud

1 spelbord met steen (= elektronische geheugen)



1 zwaard

4 speel-  
figuren  
(ridders)



4 wapens  
met de kleur van  
de speler / ridder



12 uitrustingsfiches:  
4 x harnas  
4 x paard  
4 x lans



20 Pendragonfiches  
(familiewapen van Arthur)



45 goederenkaarten  
(15 x schild, 15 x zwaard,  
15 x voorraad)



21 avonturenkaarten

## Wat is zo bijzonder aan Koning Arthur?

De steen die zich op het spelbord bevindt, bevat elektronica die onzichtbaar en "magisch" meespeelt. Hiermee worden de vele karakters tot leven gewekt, die op de acties van de spelers reageren en ze steeds weer voor nieuwe uitdagingen stellen. Elk spel heeft een ander verloop en zelfs na het spel vaak gespeeld te hebben, stuit je nog op nieuwe types en situaties.

### Voorbereiding

Voor het eerste spel moeten vier batterijen van het type 1,5 Volt (Penlight) AA/ LR6 worden aangebracht. Lees de aanwijzingen op bladzijde 11.

Bovendien moeten voor de eerste keer de drie grote stansdelen voorzichtig uit het gevouwen karton worden losgemaakt. Vervolgens worden daaruit de 4 wapens met de kleuren van de ridders, de 12 uitrustingsfiches en de 20 Pendragonfiches losgemaakt.

Daarna, en dat voor elk nieuw spel, wordt op het gedeelte waarop de rand met de karakters is afgebeeld, het spelbord geplaatst. Het spelbord met de steen past precies in het uitgespaarde gedeelte.

Het geheel wordt in het midden van de tafel gelegd. De spelers gaan zo zitten dat ze de display in de steen goed kunnen zien. Het zwaard wordt behoedzaam in de steen gestoken.



Iedere speler kiest een ridder en het wapen in dezelfde kleur, waaraan gedurende het spel te zien is wie met welke kleur speelt. Als er minder dan vier spelers deelnemen worden de resterende ridders en wapens in de doos teruggelegd.



De uitrustingsfiches (harnas, paard en lans) evenals de Pendragonfiches worden gesorteerd en als vier open stapels naast het spelbord gelegd.



Er zijn 15 kaarten met een schild, of een (zilverkleurig) zwaard of voorraad. Dit zijn goederenkaarten. Elke speler krijgt daarvan een schild, een zwaard en een voorraad. De resterende goederenkaarten worden gesorteerd op drie open stapels naast het spelbord gelegd.



De 21 kaarten die overblijven zijn avonturenkaarten. Zij bestaan uit 8 personenkaarten, 4 toverdrankkaarten, 4 gouden zwaarden, 3 voorwerpen en 2 drakenschatten. Pas wanneer in de loop van het spel een karakter hiernaar verwijst, komen deze kaarten in het spel.

## De elektronica

Tijdens het spel lopen de speelfiguren **langs de wegen** van plaats naar plaats. In iedere plaats moet de speler beslissen of hij zich actief of passief opstelt. In beide gevallen volgt er een reactie die het verdere spelverloop bepaalt.

Aan de onderkant van het spelbord, tegenover de steen, bevinden zich

twee actievelen



"verkennen" "niets doen"

en vijf reactievelen.



"vriendschap" "gevecht"



"terugtrekken" "negeren" "geven"

Een speler kiest een actie of een reactie door **tegelijktijdig** het gewenste veld (met de vingers van één hand) en de helm van zijn ridder (met de duim en wijsvinger van de andere hand) net zolang vast te houden, tot er een elektronische reactie volgt. *(Als de lucht erg droog is kan het voorkomen dat de reactie erg lang uitblijft. In dat geval is het aan te raden de vingertoppen te bevochtigen door middel van een sponsje.)*



De speelfiguur mag intussen **niet** van zijn plaats genomen worden.

Gedurende het spel spelen verschillende akoestische signalen een rol. Om die signalen te leren herkennen, moet met behulp van de aan / uit knop aan de achterkant van de steen, het spel gestart worden. Na de introductie door Merlijn (nr. 47) moet een willekeurige ridder op de steiger in de rechter benedenhoek van het spelbord worden gezet. Vervolgens worden gelijktijdig de ridder en het actieveld "verkennen" aangeraakt.



Zes signalen klinken achtereenvolgend:

### Harp (oplopend)

Het aantal roempunten van de speler verhoogt

### Harp (aflopend)

Het aantal roempunten van de speler verlaagt

### Tromgeroffel

De speler mag één of meer kaarten of fiches pakken

### Vogelschreeuw

Er gebeurt niets en de speler kan zijn beurt vervolgen

### Klokslag

De beurt van een speler is ten einde

### Fouttoon

De speler heeft een onreglementaire handeling uitgevoerd

Bovendien zijn er nog geluiden die erop duiden dat zich een verandering van de roempunten heeft voorgedaan, er een aanwijzing op de display verschenen is of de batterijen leeg raken.

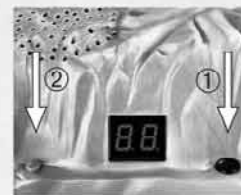
Aan de voorzijde van de steen bevindt zich een display voor getallen. Zodra een karakter in het spel komt, verschijnt tegelijkertijd een **getal van twee** cijfers op de display. Bij hetzelfde getal op de rand langs het spelbord is te zien met wie men te doen heeft. Een knipperend **getal van één** cijfer duidt er op dat één van de vijf acties uitgevoerd moet worden. Deze acties zijn eveneens te vinden op de rand van het spelbord. Ze moeten direct uitgevoerd worden.



Door een ridder gelijktijdig met de knop aan de rechter voorzijde van de steen ① aan te raken, toont de display het aantal roempunten van de betreffende ridder.

Een speler kan te allen tijde op deze manier het aantal roempunten van zijn ridder vaststellen. Alle ridders starten met 10 roempunten. Al naar gelang de moed waarmee een ridder zich door een avontuur slaat, verliest of wint hij roem en daarmee ook kracht.

Door de linker knop aan de voorkant van de steen ② in te drukken, wordt de laatste opdracht herhaald, voor het geval men deze niet goed verstaan mocht hebben. Deze knop dient ook om desgewenst de introductie door Merlijn over te slaan en zo direct het spel te kunnen beginnen ("skip intro").



## Doel van het spel

Om koning van Engeland te worden, zijn **roempunten en uitrustingsfiches** nodig.

**Roempunten** verkrijgt men, door

- ♦ plaatsen te verkennen en avonturen te beleven (b.v. een draak verslaan of een Jonkvrouw helpen) en
- ♦ Pendragonfiches naar de abdij te brengen.

De roempunten worden elektronisch geteld en bijgehouden. Een speler kan ze te allen tijde – zoals op bladzijde 4 beschreven – opvragen.

**Uitrustingsfiches** (hamas, paard, lans) kan men in de burchten aanschaffen door ze met de goederen (schild, zwaard, voorraad) die men in de loop van het spel ontvangt, te betalen.

**Het korte spel:**

Wie met 30 of meer roempunten en twee van de drie uitrustingsfiches bij de steen terugkeert, wordt de nieuwe koning van Engeland.

**Het lange spel:**

Wie met 40 of meer roempunten en de drie uitrustingsfiches bij de steen terugkeert, wordt de nieuwe koning van Engeland.

Om zich het spel eigen te maken, is het aan te raden het korte spel te kiezen.

## Verloop van het spel

Het spel wordt gestart met behulp van de aan-/ uitschakelaar aan de achterkant van de steen. Om te beginnen geeft Merlijn een korte introductie van het spel en enkele aanwijzingen. Daarna begint de jongste speler. Hij plaatst zijn ridder op het veld "steen" (zie het overzicht op blz. 2).

Om het **korte spel** te activeren, houdt hij gelijktijdig zijn ridder en het activelveld "niets doen" vast.



Om het **lange spel** te activeren, houdt hij gelijktijdig zijn ridder en het activelveld "verkennen" vast.



Merlijn begroet de spelers met verdere aanwijzingen.

### De begroeting

Vervolgens plaatst telkens de linker buurman van de vorige speler zijn ridder op het veld voor de steen terwijl ze hun ridder en het activelveld "niets doen" vasthouden. Merlijn begroet iedere ridder waardoor ook voor het elektronische element duidelijk is, welke ridders in het spel zijn.

Als alle ridders op deze wijze zijn begroet, begint het eigenlijke spel.

### De acties in een plaats

De jongste speler begint, daarna is zijn linker buurman aan de beurt en zo verder. De speler die aan de beurt is beslist of hij

- ♦ zijn ridder in de huidige plaats laat staan
- ♦ of zijn weg **één plaats** verder vervolgt.

In beide gevallen beslist hij vervolgens of hij zich in die plaats **actief** ("verkennen") of dat hij zich **passief** ("niets doen") opstelt.

- ♦ "Verkennen": de speler raakt gelijktijdig zijn ridder en het bedoelde activelveld aan. Hiermee begint een avontuur en een van de karakters vraagt van de speler een reactie.
- ♦ "Niets doen": de speler raakt gelijktijdig zijn ridder en het bedoelde activelveld aan. Meestal zal een vogelschreeuw klinken, hetgeen betekent dat er niets gebeurt. Mogelijkerwijs vraagt een karakter toch een reactie van de speler.

**Let op:** na een vogelschreeuw is de beurt van deze speler niet afgelopen. Telkens als dit signaal klinkt, moet de speler uit de hierboven beschreven mogelijkheden kiezen:

- ♦ Hij blijft in de huidige plaats en beslist voor "verkennen" of "niets doen"
- ♦ of hij trekt **één plaats** verder en beslist voor "verkennen" of "niets doen"

Pas na de klokslag is de beurt van een speler afgelopen. De volgende speler is aan de beurt.

In de regel kunnen **plaatsen** niet overgeslagen worden. Er zijn twee uitzonderingen:

- ♦ Voor een speler zijn beurt begint, levert hij **3 schilden** in. Vervolgens zet hij zijn ridder direct in de plaats van zijn keuze.
- ♦ Een karakter geeft de ridder de opdracht naar een willekeurige of precies benoemde plaats te gaan. Op de display knippert dan het cijfer "1". De ridder moet in dat geval direct verplaatst worden.  
**Let op:** niet te verwarren met de adviezen van Merlijn (nr. 47). Bijvoorbeeld "Ga naar de ruïne. De eerste die daar....". Hierbij wordt de ridder niet verplaatst, daar op de display het getal "1" niet knippert.

Het is toegestaan dat meer ridders zich in dezelfde plaats bevinden. Voor een goed contact met het elektronische geheugen is het van belang dat de ridder die aan de beurt is, in het midden van de plaats staat. Aanwezige andere ridders moeten dan even plaats maken.

### Reacties op karakters en avonturen

Beide acties ("verkennen" of "niets doen") kunnen een karakter en daarmee een avontuur activeren. In dat geval klinkt de stem van dat karakter en zijn nummer verschijnt op de display.

**Sommige avonturen hebben directe gevolgen voor de speler.**

Gegeven aanwijzingen moet de speler direct opvolgen. Dan klinkt de klokslag en is de volgende speler aan de beurt. (Als een speler de aanwijzing krijgt iets af te geven dat hij niet bezit, gebeurt er niets. Ook mag niet een kroon in plaats van een goed afgegeven worden.)

**Sommige avonturen verlangen een reactie.**

Als een karakter optreedt, staan de speler vijf reactiemogelijkheden ter beschikking:



#### 1. Vriendschap

De speler raakt zijn ridder en het betreffende reactieveld aan om uit te drukken dat hij het karakter goed gezind is.



#### 2. Gevecht

De speler raakt zijn ridder en het betreffende reactieveld aan om uit te drukken dat hij het karakter aanvalt



#### 3. Terugtrekken

De speler raakt zijn ridder en het betreffende reactieveld aan. Daarna trekt hij zijn ridder van het veld **op de weg** waarover hij gekomen is, terug. Hierdoor gaat hij het avontuur uit de weg. De ridder blijft daar tot zijn volgende beurt staan. Er klinkt een klokslag om aan te geven dat deze beurt ten einde is. In zijn **volgende beurt** kan de speler zijn ridder over de weg naar een willekeurige **aangrenzende** plaats verplaatsen.

**Let op:** In het geval dat een ridder niet over een aangrenzende weg is gekomen (door 3 schilden af te geven of op aanwijzing van een karakter), moet de speler een aangrenzende weg kiezen.



#### 4. negeren

De speler raakt zijn ridder en het betreffende reactieveld aan om uit te drukken dat hij het karakter negeert en niet op de gedane voorstellen ingaat.



#### 5. Geven

Dit reactieveld kan de speler in twee situaties kiezen:

##### 1. Het karakter vraagt iets.

Als de speler daar positief op wil reageren, raakt hij zijn ridder en het reactieveld "geven" aan. Hij mag dit slechts doen, nadat hij de gevraagde fiches of kaarten bij de voorraad heeft teruggelegd.

##### 2. De speler wil tegen het karakter een **bijzonder harde**

**strijd** voeren. Daartoe geeft hij een zwaard af en raakt **vervolgens** zijn ridder en het reactieveld "geven" (in plaats van "gevecht") aan. Hiermee verhoogt hij de kans op succes. Dit soort harde gevechten kan uitsluitend gevoerd worden tegen karakters waarbij een zwaard afgebeeld is.



Nadat een speler zijn ridder en het gekozen actieveld heeft aangeraakt, volgt een reactie. Het volgende kan gebeuren:

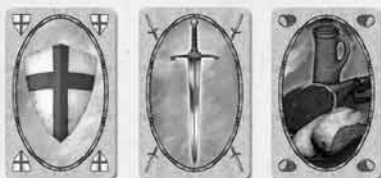
- ◆ Het avontuur gaat verder. De speler moet opnieuw uit de vijf **reactiemogelijkheden** kiezen.
- ◆ Het avontuur en de beurt van de speler eindigen door de klokslag.
- ◆ Op de display knippert een cijfer tussen 1 en 5. In dit geval zoekt de speler deze actie op de karakterrand en voert hem uit. Intussen klinkt de klokslag ten teken dat de beurt hierna beëindigd is.
- ◆ In uitzonderlijke gevallen eindigt een **avontuur** door een vogelschreeuw. De **beurt** van de speler is daarmee echter niet geëindigd. Hij moet zoals in het begin van deze beurt beslissen of zijn ridder in deze plaats blijft of een plaats verder gaat en in beide gevallen of hij "verkennen" of "niets doen" kiest.

### Onreglementaire handeling

Als de speler één van de twee actievelen ("verkennen" of "niets doen") aanraakt terwijl van hem een reactie ("vriendschap", "gevecht", enz.) wordt verwacht, klinkt de fouttoon. Hierdoor weet de speler dat hij zich vergist. De fouttoon klinkt ook in het omgekeerde geval, wanneer de speler een reactieveld ("vriendschap", "gevecht", enz.) aanraakt, terwijl van hem een actie verwacht wordt.

### Kaarten en fiches

Op de **goederenkaarten** zijn verschillende goederen afgebeeld: schild, zwaard en voorraad.



Ze zijn nodig om uitrustingsfiches (harnas, paard en lans) aan te schaffen of om te ruilen (zie later).



Op de **avonturenkaarten** zijn eveneens deze goederen of kronen in verschillend aantal en samenstelling afgebeeld. (Voordeel is dat men allerlei goederen bezit met slechts één kaart.)



Deze goederen kunnen te allen tijde tegen de **afgebeelde goederenkaarten** geruild worden. Kronen kunnen tegen goederenkaarten naar keuze geruild worden. Vier avonturenkaarten zijn **toverdranken**. Ze kunnen de spelers aan extra kaarten of fiches helpen (zie later).

Op de **fiches** zijn een paard, een lans of een harnas afgebeeld. Op de driehoekige **Pendragonfiches** is het familiewapen van Arthur te zien. Paard, lans en harnas zijn nodig om het spel te winnen. **Pendragonfiches** helpen de **roempunten** te verhogen. Onder anderen de abt (in de abdij) zal de spelers om pendragonfiches vragen...

### How verkrijgt men kaarten en fiches?

Als een speler gedurende zijn beurt kaarten of fiches ontvangt, klinkt tromgeroffel en een van de karakters (cijfer op de display) laat de speler weten wat hij krijgt.

Zegt een karakter bijvoorbeeld: "ik zal je begeleiden", dan zoekt de speler uit de avonturenkaarten de kaart van dit karakter,

Is het: "neem deze zilveren stijfbeugel voor je paard", dan neemt de speler de kaart met de stijfbeugel.

Krijgt de speler een gouden zwaard aangeboden, dan mag hij een willekeurige kaart met een gouden zwaard nemen.

Draagt een karakter de speler op, twee goederen te nemen, dan beslist de speler welke van de drie goederenkaarten (schild, zwaard, voorraad) hij neemt.

Draagt het karakter de speler op een bepaald goed te nemen, dan moet de speler dat goed ook nemen.

**Uitzondering:** mocht een goed niet voor handen zijn, dan mag de speler een ander goed kiezen.

De verkregen kaarten liggen met de beeldzijde op tafel zodat de medespelers ze niet kunnen inzien. Fiches legt men open voor zich neer.

## Hoe worden kaarten en fiches ingezet?

Gedurende zijn beurt kan een speler zijn kaarten en fiches op de volgende manieren inzetten:

Het reactieveld "geven" wordt, zoals reeds hiervoor beschreven, aangeraakt:

- ♦ **Vraag:** een karakter heeft een wens geuit en verwacht een reactie. De speler is bereid het gevraagde te geven.
- ♦ **Harde strijd:** de speler geeft een zwaard af waardoor hij zijn kans op succes vergroot.

Het reactieveld "geven" wordt niet aangeraakt:

- ♦ **Ruil:** sommige karakters (handelaar, smid en waard) stellen de speler voor goederen te ruilen. Daarna volgt de klokslag. De speler kan daar op ingaan of niet. Hij raakt echter het veld "geven" niet aan.
- ♦ **Ridder verplaatsen:** in plaats van naar een naburige plaats verder te gaan, mag de speler door **drie schilden terug** te leggen zijn ridder naar een plaats van zijn keuze brengen. Ter plaatse moet de speler de actie "verkennen" of "niets doen" kiezen.
- ♦ **Pendragonfiches:** Gedurende of aan het eind van zijn beurt mag een speler een schild, een zwaard en een voorraadkaart terugleggen en daarvoor in de plaats een Pendragonfiche pakken. Hij mag dit ook herhalen.
- ♦ **Extra beurt:** Aan het eind van zijn beurt mag een speler **twee voorraadkaarten** terugleggen en is daarmee direct weer aan de beurt. Let op: dit mag een speler per beurt slechts één keer doen.
- ♦ **Toverdrank:** Van de Druide mag de speler een toverdrankkaart kiezen. Deze kaart kan de speler inzetten zodra zijn ridder zich in een plaats begeeft waar al een **andere ridder** aanwezig is. Hij voert de actie die bij de kaart hoort uit en legt de kaart vervolgens weer terug. Let op: Een speler mag slechts één toverdrankkaart in de hand hebben. Krijgt een speler een tweede toverdrankkaart dan moet hij direct één ervan bij de voorraad terugleggen.

De toverdrankkaarten hebben de volgende betekenissen:



De eigenaar van de kaart trekt een kaart van de betreffende medespeler.



De eigenaar van de kaart vraagt twee kaarten van de medespeler. De medespeler kiest welke kaarten hij afgeeft.



De eigenaar van de kaart vraagt van de medespeler drie goederen. De medespeler beslist in welke vorm hij de goederen afgeeft (goederenkaarten, avonturenkaarten met goederen en /of kronen).

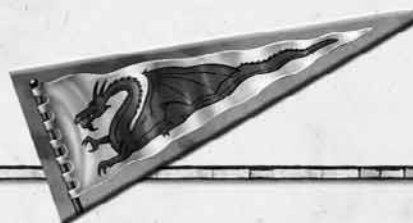


De eigenaar van de kaart vraagt van de medespeler een Pendragonfiche. (De op de toverdrankkaarten afgebeelde kronen spelen alleen in het spel voor 1 persoon een rol.)

Het verhandelen van kaarten tussen de spelers is toegestaan. De ruil hoeft zich niet persé 1:1 te verhouden.

**Aan het eind** van zijn beurt mag de speler maximaal 8 kaarten in de hand hebben. Overtollige kaarten legt hij weer terug op de stapel waar ze horen, ruilt ze met medespelers of zet ze zoals hiervoor beschreven in, zodat hij aan het eind van zijn beurt niet meer dan 8 kaarten over heeft.

Als een speler, tijdens de beurt van een medespeler, kaarten ontvangt die zijn totaal aan kaarten boven 8 brengt, moet hij pas aan het eind van zijn eigen beurt dit aantal tot 8 terugbrengen.

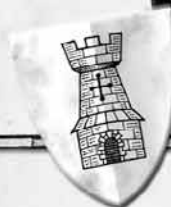
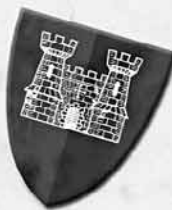


## Eind van het spel

Het spel eindigt zodra een speler aan de voorwaarden voor de overwinning (zie bladzijde 5) voldoet en op het veld voor de steen teruggekeerd is. Hij raakt zijn ridder en het actieveld "verkennen" aan, trekt het zwaard uit de steen en neemt de gelukwens in ontvangst. Hierna wordt het elektronische geheugen uitgeschakeld. De gegevens van het spel gaan daarbij verloren.

## Voorbeelden hoe een ridder zich zou kunnen verplaatsen

- ◆ Een ridder bevindt zich in de abdij en vertrekt vandaar naar het galgenveld. Aangezien de ridder wil doorreizen naar het kampement, kiest hij voor het actieveld "niets doen". Er klinkt een vogelschreeuw, waardoor de speler weet dat zijn beurt nog niet afgelopen is. Nu loopt zijn ridder door naar de beoogde plaats. Hier wil hij een kijkje nemen en daarom kiest de speler voor het actieveld "verkennen". Op de display verschijnt het getal 20, de kruisvaarder. Deze bewondert de lans van de ridder en verklaart zich bereid hem te begeleiden. Er klinkt nu tromgeroffel waardoor de speler weet dat hij een kaart mag nemen, in dit geval een kruisvaarderskaart. De speler zoekt hem uit de avonturenkaarten en neemt hem in de hand. Inmiddels heeft de klokslag geklonken en is de volgende speler aan de beurt.
- ◆ Een ridder gaat naar de Zwarte Burcht in de hoop daar een uitrustingsfiche te bemachtigen. Daar aangekomen kiest de speler het actieveld "verkennen". Op de display verschijnt het getal 14, de paladijn. Deze biedt een paard aan tegen betaling van drie schilden. Omdat de speler slechts twee schilden bezit, besluit hij de paladijn gunstig te stemmen in de hoop dat de prijs zal zakken. Hij reageert dus met het veld "vriendschap". De paladijn echter blijft bij zijn drie schilden. Opnieuw raakt de speler zijn ridder en het reactieveld "vriendschap" aan. Deze keer laat de paladijn zich vermurwen en neemt hij genoeg met twee schilden. De speler legt twee schilden terug bij de voorraad schilden en raakt nu zijn ridder en het reactieveld "geven" aan. De paladijn feliciteert hem met zijn paard en tromgeroffel bevestigt dat de speler een uitrustingsfiche "paard" mag nemen. Vervolgens geeft de klokslag aan dat deze beurt ten einde is. Let op: het aanraken van het reactieveld "geven" is van groot belang! Alleen zo registreert het elektronische geheugen dat de speler een deel van de voorwaarden voor de overwinning volbracht heeft (in het voorbeeld is dat het bezit van een paard).
- ◆ Een ridder gaat naar de grafheuvels. Nadat de speler het veld "verkennen" heeft geactiveerd, is het briezen van een draak te horen. Hij raakt tegelijkertijd zijn ridder en het reactieveld "gevecht" aan. Het signaal voor de roempunten klinkt. Middels de knop aan de voorkant van de steen kan de speler vaststellen hoeveel roempunten hij nu heeft. De draak lijkt gewond te zijn en het avontuur gaat verder. Nu probeert de speler de draak de genadeslag te geven. Hij geeft een zwaard af om zijn gevechtskracht te vergroten en raakt tegelijk zijn ridder en het reactieveld "geven" aan en wacht af...
- ◆ In de grot hoort de ridder het janken van een monster. Voor hij de mogelijkheid krijgt om te reageren, trekt het monster zich terug. De klokslag klinkt.
- ◆ De veerman (nr. 12) zegt: "Dank u, laat me u overzetten". Op de display knippert het cijfer 1. De speler zet zijn ridder direct op de steiger aan de andere oever. De klokslag klinkt en deze beurt is ten einde.
- ◆ Malgrin (nr. 25) zegt: "Weg van mijn brug." Op de display knippert het cijfer 2. De speler trekt zijn ridder terug op de weg waarlangs hij gekomen is. Daarmee is deze beurt ten einde.



## Het spel voor 1 speler

Wie KING ARTHUR alleen speelt, probeert het spel in zo weinig mogelijk beurten te beëindigen.

Wie het lukt

- ♦ in minder dan 40 beurten, is goed.
- ♦ in minder dan 30 beurten, is heel goed
- ♦ in minder dan 20 beurten, is koning van Engeland voor eens en altijd!

De volgende regels zijn toegevoegd: Voor het begin van een beurt, dus voor de speler kiest voor de actie "verkennen" of "niets doen", kan hij het aantal voorgaande beurten opvragen door tegelijkertijd zijn ridder en het reactieveld "negeren" aan te raken. (Bij het spel met meer spelers zou het signaal van een "onreglementaire actie" geklonken hebben.) Daarna vraagt

Merlijn de speler twee stuks voorraad af te geven. Als de speler dit verzoek inwilligt, mag hij een vrije beurt uitvoeren, die dus niet meegeteld wordt. Hij legt daartoe twee voorraadkaarten terug op de stapel en raakt zijn ridder en het reactieveld "geven" aan. Slaat hij daarentegen het aanbod af dan raakt hij zijn ridder en het reactieveld "negeren" aan en begint aan zijn volgende beurt. De speler mag ook meer malen achter elkaar vrije beurten kopen, voor zover zijn voorraad het toelaat. Op iedere toverdrankkaart is een kroon afgebeeld, die de betekenis van een joker heeft. Iedere toverdrankkaart kan bij het spel voor 1 speler als een goederkaart naar keuze (schild, zwaard of voorraad) ingezet worden. Bij terugkeer bij de steen spreekt Merlijn en toont de display het aantal zetten dat nodig was om de taak te volbrengen.

## Aanwijzing

Hoe vaker je KING ARTHUR speelt, des te beter raak je er mee vertrouwd. Je zult ontdekken dat elk spel anders verloopt en de avonturen van spel tot spel verschillen. Sommige karakters duiken vaker op dan andere, sommige zijn de spelers goed gezind, andere niet. Karakters kunnen zich gedurende lange tijd bij dezelfde plaats ophouden maar ook steeds weer ergens

anders opduiken. Je ontdekt waar bepaalde karakters meestal aangetroffen worden of welke avonturen de meeste roempunten opleveren. Het is aan te raden de hierna volgende aanwijzingen niet door te lezen maar zelf het spel te "beleven". Gedraag je als een ridder en geniet van de avonturen met alle gevaren en verrassingen van dien. Veel plezier!

♦ Er zijn veel manieren om aan de nodige roempunten te komen. Ga vooral niet elk avontuur uit de weg. Vooral in het bos en aan de oevers van de rivier loont het om moedig te zijn. Wie zich tegen draken en andere onguire sujetten te weer stelt, wordt vaak beloond, vooral hij die vooraf een zwaard heeft afgegeven (waarbij het reactieveld "geven" niet vergeten moet worden!). De abt biedt de mogelijkheid met Fendragontiches roempunten te krijgen.

♦ Draken zijn mysterieuze wezens en het duurt even voor je hun gedrag begrijpt. Het loont om ze voortvarend te bestrijden en te verzwakken, tot ze uiteindelijk overwonnen zijn...

♦ Het monster is niet gemakkelijk te pakken te krijgen omdat het telkens naar een aangrenzende plaats uitwijkt. Het loont de moeite hem op de hiel te blijven zitten.

♦ De goederen zwaard, schild en voorraad, vind je in de dorpen. Ieder dorp heeft slechts 1 soort. Bij je eerste bezoek in een dorp (en vaak ook bij latere bezoeken), bieden de dorpsbewoners je geschenken aan. Hoe eerder je in een dorp aankomt, des te meer goederen krijg je in de regel. De hoeveelheid wordt minder naar mate er meer ridders voor je in het dorp waren. ♦ Als je goederenkaarten bezit die je niet nodig hebt, dan kun je naar de markt of de herberg gaan. Hier vind je mogelijk de gelegenheid om goederen te ruilen. En niet vergeten: je mag altijd met je medespelers ruilen.

♦ Volg de raad van Merlijn op! Onthoud de plaatsen goed waar je volgens hem goederen of roempunten kunt vinden. Alleen de ridder die de genoemde plaats als eerste bereikt, wordt beloond.

De volgende aanwijzingen zijn bedoeld voor diegenen die niet meer verder komen:

♦ De uitrustingschies paard, harnas en lans vind je in de burchten. Iedere burcht heeft slechts 1 soort. Als je de prijs die de padalijn vraagt niet kunt betalen, reageer je met vriendelijkheid in de hoop dat hij de prijs laat zakken. Mocht het de eerste keer niet lukken, probeer het dan een tweede keer weer. Als u de burcht zonder uitrustingschies verlaat, zal de padalijn zich later de vaagprijs herinneren.

De volgende keer weet je dus wat je moet meebrengen. Hoe eerder je een burcht bereikt, des te gunstiger is in de regel de prijs. De prijs gaat meestal omhoog naar gelang meer ridders je voor-

## Let op

Om lang plezier van KING ARTHUR te hebben, moet je op de volgende punten letten:

- ◆ Als het elektronische geheugen niet meer reageert, controleer dan als eerste de batterijen of vervang ze. Open daartoe met behulp van een kruiskopschroevendraaier de batterijhouder aan de achterkant van de steen, door de schroeven er uit te draaien. Breng de nieuwe batterijen aan en sluit de batterijhouder. Het verwisselen van batterijen moet door een volwassene worden gedaan.
- ◆ Na het inschakelen van het spel verschijnt op de display gedurende 1 seconde het getal 88. Als vervolgens de letters LO verschijnen en tegelijkertijd een pieptoon klinkt, duidt dat op zwakke batterijen. Ze moeten direct verwisseld worden. Mogelijkerwijs is er nog genoeg energie voor een spel. In dat geval moet de linker knop aan de voorkant van de steen éénmaal ingedrukt worden, om het spel te laten beginnen. Later, na het eind van het spel moeten de batterijen verwisseld worden.
- ◆ Uitsluitend 1,5 Volt (AA) / LR 6 batterijen gebruiken. Alkalinebatterijen worden aangeraden!
- ◆ Geen batterijen van verschillende soort (b.v. alkaline en zinkkoolstof) of gebruikte en nieuwe batterijen door elkaar gebruiken!
- ◆ Batterijen moeten met de polen in de juiste richting aangebracht worden. Let op de aanduiding van de plus- en de minpool. Voedingsklemmen mogen niet kortgesloten worden.
- ◆ Aanbevolen wordt geen oplaadbare batterijen te gebruiken omdat hierbij een juiste meeting door het elektronische geheugen niet te garanderen is.
- ◆ Oplaadbare batterijen voor het laden uit het spel verwijderen en uitsluitend onder toezicht van een volwassene opladen.
- ◆ Niet-oplaadbare batterijen mogen in geen geval opgeladen worden.
- ◆ Batterijpolen nooit kortsluiten.
- ◆ Lege batterijen direct verwijderen en bij een daartoe bedoeld verzamelpunt afgeven. Alleen lege batterijen afgeven.
- ◆ Als het spel gedurende een lange tijd niet gespeeld wordt, moeten de batterijen verwijderd worden.
- ◆ Bij de verbinding van de speelfiguur en een actie- of reactieveld op het spelbord stroomt een minimale hoeveelheid elektriciteit, die voor gezonde organismen ongevaarlijk is. Gebruikers van een pacemaker raden wij niettegenstaande aan, vooraf hun arts te raadplegen.
- ◆ Slecht functioneren van de verbinding kan veroorzaakt worden door een geringe luchtvochtigheid maar ook aan de vochtuithouding van de speler liggen. In dit geval is het aan te raden de vingertoppen te bevochtigen door middel van een sponsje.
- ◆ Als het spel voor enige tijd wordt onderbroken, schakelt het elektronische gedeelte over op een slaapstand. Deze wordt weer opgeheven zodra een nieuwe beurt begint.
- ◆ De ridders zijn aan de onderkant voorzien van een contactgevoelige laag en mogen uitsluitend op het spelbord gebruikt worden. De ridders mogen niet over het spelbord geschoven worden. Ze moeten van plaats naar plaats verzet worden.
- ◆ Het spelbord en de speelfiguren mogen niet aan grote hitte, directe zonnestralen, vuil of vochtigheid blootgesteld worden. Regelmatig met een droge doek schoonmaken zonder gebruik te maken van chemische schoonmaakmiddelen.
- ◆ Vet en vuil kunnen de geleiding negatief beïnvloeden. Handen voor het spelen niet invetten. Tijdens het spelen geen handschoenen, pleisters, verband e.d. dragen.
- ◆ Onder geen beding mag u proberen het bord te vouwen of de steen van het bord te scheiden.
- ◆ Het spelbord mag niet bij de steen vastgehouden worden bij het dragen omdat de contactverbindingen beschadigd zouden kunnen worden.
- ◆ Op het spelbord mogen geen andere voorwerpen dan het bijbehorende speelmateriaal staan of liggen. Scherpe of puntige voorwerpen kunnen de contactverbindingen verstoren.
- ◆ Het elektronische gedeelte en het spelbord nooit blootstellen aan elektrostatische ontlading. In uitzonderlijke gevallen kan dit ertoe leiden dat de elektronica niet meer naar behoren functioneert. In dat geval het elektronische gedeelte uit- en weer inschakelen.
- ◆ Het spelbord moet altijd volledig ondersteund op een vlakke ondergrond (tafel) liggen.

### Mocht u vragen hebben, dan kunt u zich wenden tot onze serviceafdeling:

Ravensburger BV  
Postbus 289 - NL - 3800 AG Amersfoort  
info@ravensburger.nl  
Tel. 033 4611445

Ravensburger NV/SA  
International Trade Mart,  
Atomiumsquare / Bologna 274-275  
B-1020 Brussel  
info.belgium@ravensburger.com  
Tel. 02 4784975

### Let op:

Verpakking en spelregels voor later gebruik bewaren.  
Batterijen: 4 x 1,5 V AA, LR 6

De auteur dankt de volgende personen voor hun wezenlijke bijdrage aan de ontwikkeling van KING ARTHUR:  
Iain Adams, David Farquhar, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Martin Higham en Drs. Nicki Bullinga

## Beknopte spelregels

**King Arthur: wie wordt de nieuwe koning van Engeland?**

### Doel van het spel

**Korte spel** (ridder en "niets doen" aanraken):  
tenminste 30 roempunten + twee uitrustingfiches.

**Lange spel** (ridder en "verkennen" aanraken):  
tenminste 40 roempunten + drie uitrustingfiches.

### Iedere speler krijgt

een ridder, een wapen in dezelfde kleur en  
een "schild"-, "zwaard"- en een "voorraad" kaart.

### Naast het spelbord liggen:

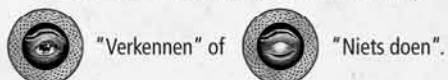
uitrustingfiches, Pendragonfiches en avonturenkaarten.

### Begin van het spel

inschakelen van elektronica aan de achterkant van de steen  
en aanmelden bij de steen door de spelers.

### Verloop van het spel

Speelfiguren naar een **naburige plaats** verzetten  
of in de **huidige plaats** laten staan, vervolgens



"Verkennen" of "Niets doen".

In beide gevallen kan een **avontuur** of het  
**einde van de beurt** (volgende speler is aan zet) volgen.

### Avontuur

Aanwijzingen opvolgen resp. de speler  
kiest een van de vijf reacties:

-  Vriendschap
-  Gevecht
-  Terugtrekken (op de weg waarlangs de ridder  
gekomen is, resp. op een aangrenzende weg)
-  Negeren
-  Geven (om een verzoek in te  
willigen of voor extra kracht  
in een gevecht)

