



König Artus Tafelrunde
Amigo, 1993
Thomas PAULI
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

K O N I N G



T A F E L R O N D E

Het koninklijke kaartspel !

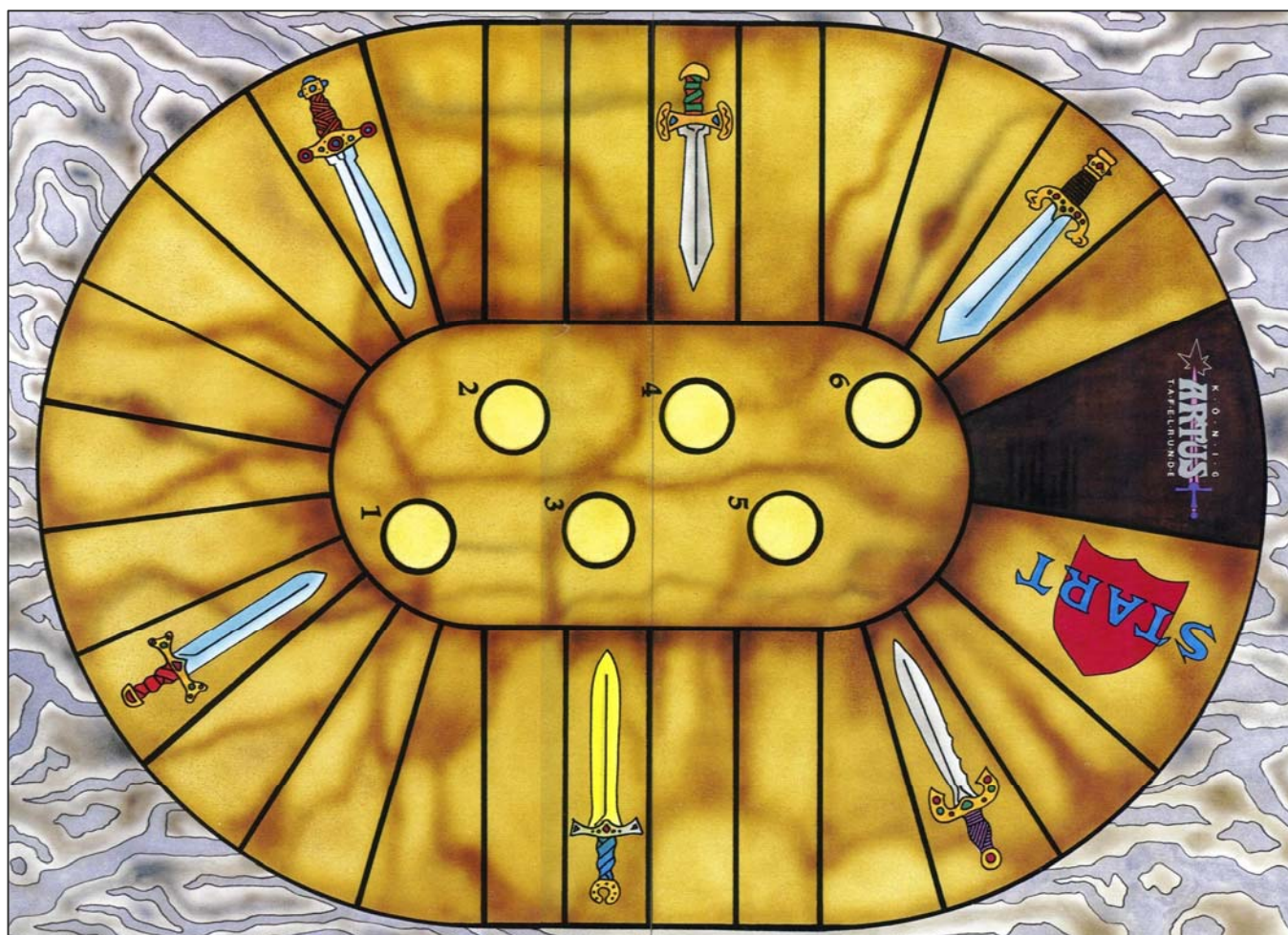
Spelmateriaal

➡ 72 speelkaarten:

- telkens een set van 11 kaarten in de zes troefkleuren;
- 3 supertroefkaarten met een ridder;
- 3 supertroefkaarten met een schild.



➡ 1 speelbord



➡ 6 spelfiguren



➡ 6 troeffiches



➡ 1 handleiding

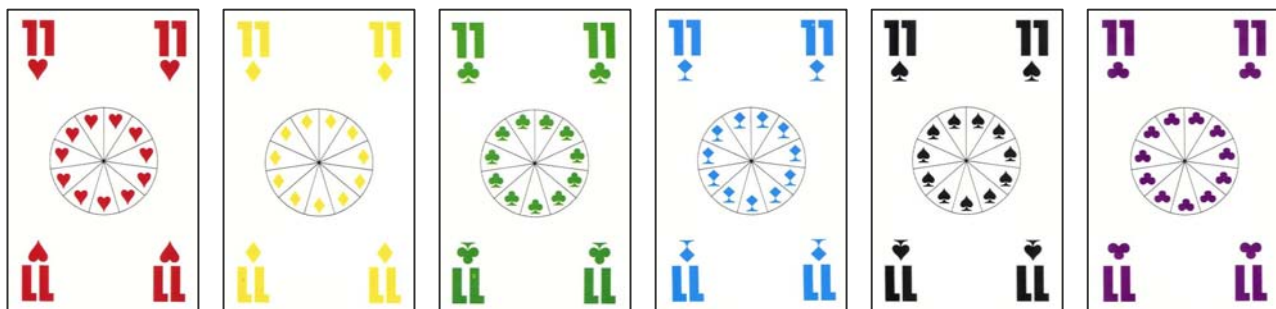
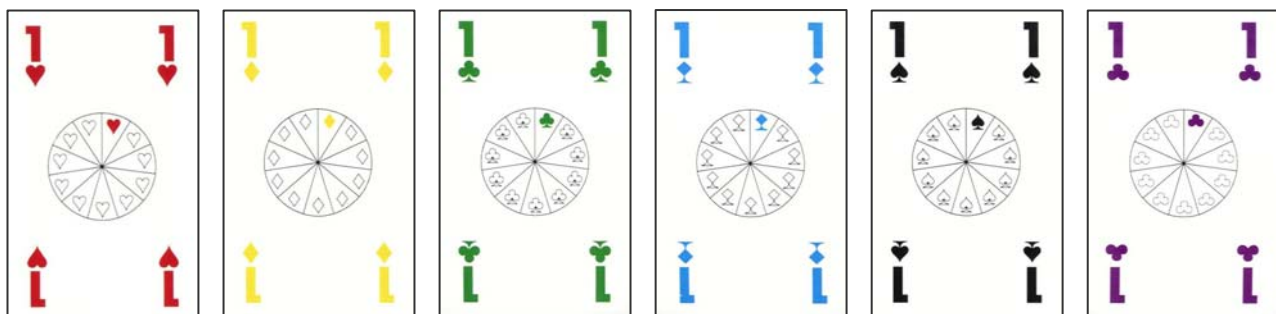
Doel van het spel

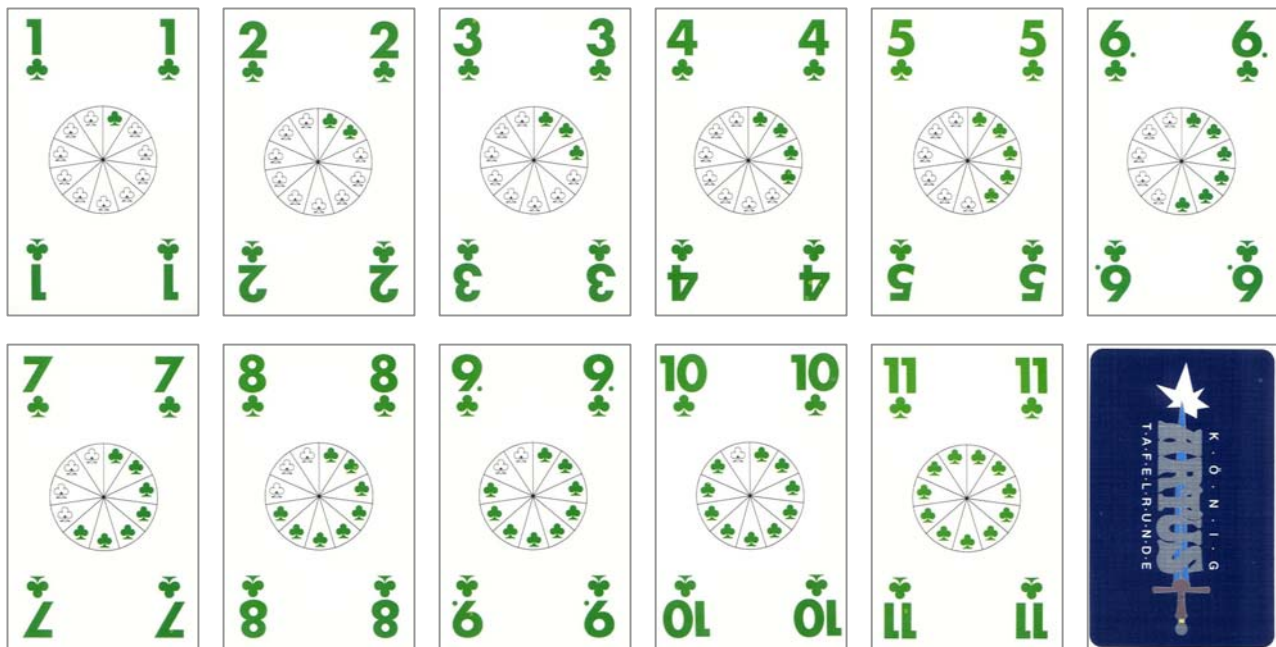
Iedere speler ontvangt een spelfiguur en probeert als eerste het speelveld met het teken van koning Arthur (Artus) te bereiken. Met elke gewonnen slag mag men zijn spelfiguur één vrij veld voorwaarts bewegen. Speelvelden die zijn bezet door een spelfiguur van een andere speler worden oversprongen. Als de speler een veld bereikt met een zwaard, mag de speler een troefkleur bepalen.

De kaarten

De gewone kaarten

De volgende 6 kaartkleuren zijn in het spel:





De getallen van 1 tot en met 11 bepalen de waarde van de kaart.

In de loop van het spel kan een bepaalde kleur als troef worden gekozen en is dan meer waard dan een andere kleur.

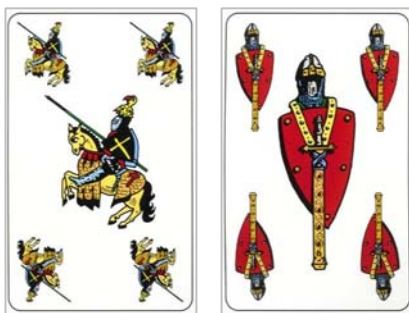
Voorbeeld

De groene 1 is als troefkaart meer waard dan de blauwe 11 en in het spel zal groen de slag behalen.

De supertroefkaarten

Als extra kaarten zijn er nog de **6 supertroefkaarten**.

Er zijn drie supertroefkaarten met een ridder als symbool en drie supertroefkaarten met een schild als symbool.



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden op de tafel gelegd. Iedere speler kiest een spelfiguur plaatst zijn spelfiguur op het startveld van het speelbord.

De troeffiches worden klaargelegd naast het speelbord.

Vóór het eerste spel wordt een kaartgever gekozen.

De kaartgever mixt de kaarten zeer grondig en deelt aan elke speler 8 verdeckte kaarten uit.

De resterende kaarten worden op een stapel gelegd.

Spelverloop

De speler links van de kaartengever speelt als eerste één kaart uit. De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, moet vervolgens ook één kaart bijspelen. Indien hij kan, **moet** hij dezelfde soort uitspelen als de vorige speler (volgen). Kan een speler niet volgen, mag hij naar keuze een andere kaart bijspelen of troef uitspelen. Aan het begin van het spel, zolang er nog geen spelfiguur op een zwaardveld staat, is er nog geen troef.

Voorbeeld 1

De eerste speler, Carl, speelt een rode 1 uit. Marc speelt als tweede speler een rode 5 uit. Herman heeft geen rode kaarten en speelt een groene 10 uit. Anne speelt tot slot een rode 6. Anne wint de slag omdat zij de hoogste kaart in de eerst uitgespeelde kleur heeft afgelegd.

Voorbeeld 2

Als in de loop van het spel de kleur groen als eerste troef zou zijn bepaald, had Herman de slag gewonnen. Carl speelde de kleur rood, Marc en Anne moesten deze kleur volgen en Herman kon dan met een groene troefkaart de slag winnen. Ook met een groene 1 zou Herman deze slag hebben gewonnen.

Het winnen van een slag wordt dus bepaald door de **hoogste kaart** in de eerst uitgespeelde kleur **of** door de **hoogste troefkaart**.

De kaarten van een slag worden terzijde gelegd en kruisgewijs op een stapel gelegd.

Principieel geldt: eerst volgen, dan gewoon bijspelen of troef spelen.

De speler die de slag heeft gewonnen, beweegt zijn spelfiguur, met de wijzers van de klok mee, één veld verder op het speelbord tot op het eerste vrije veld.

**Op een veld mag nooit meer dan één spelfiguur staan.
Spelfiguren mogen wel over elkaar heen springen.**

De speler die de **laatste slag heeft gewonnen, moet** een nieuwe kaart uitspelen.

Als alle kaarten uit de hand zijn uitgespeeld, begint een nieuwe ronde. De nog niet gebruikte kaarten worden eerst aangewend. Indien nodig worden de kaarten van de vorige ronde mee onder deze kaarten gemixt.

De nieuwe kaartgever is de linkerbuurman van de vorige kaartgever. Iedere speler ontvangt opnieuw 8 verdeckte kaarten die hij in de hand neemt.

Zwaardveld

Telkens een speler op een zwaardveld landt, mag hij een troeffiche van een bepaalde kleur kiezen en daarmee de troef kleur bepalen.

De eerste troeffiche wordt op het veld '1' gelegd. De volgende troeffiche zal op veld '2' worden gelegd ... enzovoort tot alle 6 velden zijn bezet.

Een troef (onafhankelijk van zijn kleur) is steeds meer waard dan een niet troefkleur. Hoe hoger het cijfer naast een bepaalde troefkleur, hoe sterker deze troefsoort wordt. De hoogste troefkaart naast de '6' slaat alle andere troeven.

Als een speler een zwaardveld betreedt nadat alle 6 troeffiches reeds zijn gelegd, moet hij **twee troeffiches naar keuze** onderling van plaats wisselen.



TIP

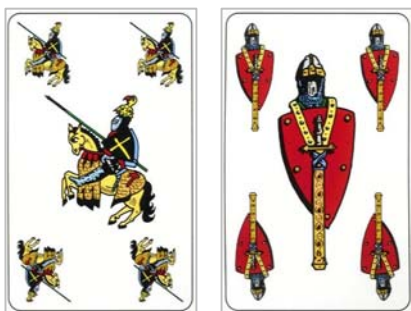
Bij de keuze van een troefkleur speelt de samenstelling van de eigen handkaarten natuurlijk een doorslaggevende rol. Uiteraard zal men die kleur troef willen maken waarvan men de meeste en/of de hoogste heeft.

OPMERKING

Als een speler op een zwaardveld landt en hij geen kaarten meer in de hand heeft (dit is bij de laatste slag van een ronde), mag hij het bepalen van de troef uitstellen tot de nieuwe kaarten voor de volgende ronde zijn verdeeld.

Supertroef

De supertroeven zijn de **hoogste** kaarten in het spel. Zij zijn sterker dan de andere troeven en kunnen elkaar wederzijds overtreffen.



Alleen supertroeven kunnen elkaar verslaan. Een schild gaat boven een ridder en vice versa. Een schild kan een ander schild niet overtroeven, een ridder kan een ridder niet overtreffen. De laatst uitgespeelde supertroef wint dus steeds de strijd.

Einde van het spel

De speler die als eerste met zijn spelfiguur op het veld van Koning Arthur komt, wint het spel.



6 februari 2008