

DAS KÖNIGLICHE SPIEL

Roland Siegers

LANCELOT



Lancelot

Das Königliche Spiel

Mattel, 1990

SIEGERS Roland

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Lancelot : het koninklijke spel

Het edele spel van de Ronde Tafel voor voortreffelijke ridders en voornamelijk knapen.

Het belangrijkste moment in het leven van een schildknaap is zeker het moment wanneer hij door zijn leenheer of misschien zelfs door de koning zelf tot ridder wordt geslagen.

Hieraan gaan echter jaren opleiding vooraf in de kundigheden nodig om een ware ridder te kunnen worden : de ridderlijke houding en de edele gezindheid, de beheersing van het zwaard en andere wapens.

Koning Arthur verlangde echter van zijn ridders ook dat ze hun schranderheid in het toernooi konden bewijzen. Dit zorgde wel voor een probleem, want hoe was het mogelijk om deze voorwaarde te testen ? Na lang nadenken kwam Sir Lancelot, de belangrijkste en dapperste ridder, met een idee : "Ik heb een spel ontworpen waarmee een schildknaap zijn schranderheid kan bewijzen. Hij krijgt de beschikking over een aantal ridders die hij moet leiden in een veldslag. De ridders worden voorgesteld door wapenstenen die de insignes van de ridder tonen: zijn zwaard en zijn schild. Eenvoudige regels laten de schildknapen toe hun leger op het spelbord te leiden. Wie deze edele wedstrijd wint heeft bewezen de nodige schranderheid te bezitten om tot ridder geslagen te worden. En als een ridder lid wil worden van de ronde tafel dan kunnen we hem met dit spel testen."

Lancelot werd door de edele heren geprezen voor de wijsheid en geleerdheid die hij met zijn voorstel bewezen had. Als beloning werd het nieuwe spel 'LANCELOT' genoemd.

Inhoud

Tot het edele spel Lancelot behoren de volgende onderdelen :

- een speelbord dat de plaats van de wedstrijd voorstelt ;
- 150 wapenschilden in 5 kleuren stellen de dappere ridders voor ;
- 5 witte wapenschilden ;
- 1 excalibur, het magische zwaard in de steen, dat de macht symboliseert van koning Arthur ;
- 1 handleiding.

De betekenis van de edele wedstrijd

In de eerste plaats is de opvoeding van geest en zintuigen bij alle meespelende knapen en ridders van groot belang in deze edele wedstrijd.

Winnaar van het spel is diegene die als eerste een vooraf bepaald aantal wapenschilden in willekeurige kleuren van zijn tegenstrevers heeft veroverd.

Het speelgebied

De grootte van het speelbord hangt af van het aantal spelers :

- 2 strijders op 8 x 8 vakjes (van D4 - K4 tot D11 - K11) ;
- 3 strijders op 10 x 10 vakjes (van C3 - L3 tot C12 - L12) ;
- 4 strijders op 12 x 12 vakjes (B2 - M2 tot B13 - M13) ;
- 5 strijders op het volledige speelbord.

De randen van elk speelgebied zijn voor een beter overzicht van buiten naar binnen toe gemarkeerd in een iets donkere tint.



Autor:
Roland Siegers

Het begin

Elke strijder krijgt 30 wapenschilden in een bepaalde kleur. Speel je volgens de spelregels voor gevorderden dan gelden de regels van 'De macht van de koning' en dan krijgt elke speler nog een wit wapenschild erbij.

De speler met de edelste gezindheid begint het spel. Hij plaatst een wapenschild op het bord. De anderen volgen hem met de klok mee.

Het plaatsen van wapenschilden

Als een strijder aan de beurt is, mag hij zijn wapenschild op om het even welk vrij veld van het speelbord plaatsen. Daarna kan dit wapenschild niet meer worden bewogen. Het kan hoogstens door een tegenstrever worden geslagen en op die manier van het speelbord verdwijnen.

Een wapenschild kan dus enkel maar worden geplaatst en niet verplaatst.

De speler die aan de beurt is, moet altijd een wapenschild plaatsten.

Het edel gebod van ridderlijkheid

Bij het plaatsen van een wapenschild moet altijd rekening worden gehouden met het gebod van de ridderlijkheid.

Dit gebod bepaalt dat een ridder nooit meer dan twee eigen wapenschilden meer mag plaatsen dan het totale aantal wapenschilden van zijn gezamenlijke tegenstrevers samen op dezelfde lijn (verticaal of horizontaal).

Dit betekent dat een ridder nooit meer dan twee wapenschilden op een rij of kolom mag plaatsen als daar nog geen andere wapenschilden staan.

Voorbeeld 1

In deze spelsituatie zijn alle met een ster gemarkeerde velden taboe voor de strijder. Zowel in de horizontale rij 7 als in de verticale rij E mag het gebod van de ridderlijkheid niet worden gebroken (drie wapenschilden meer).

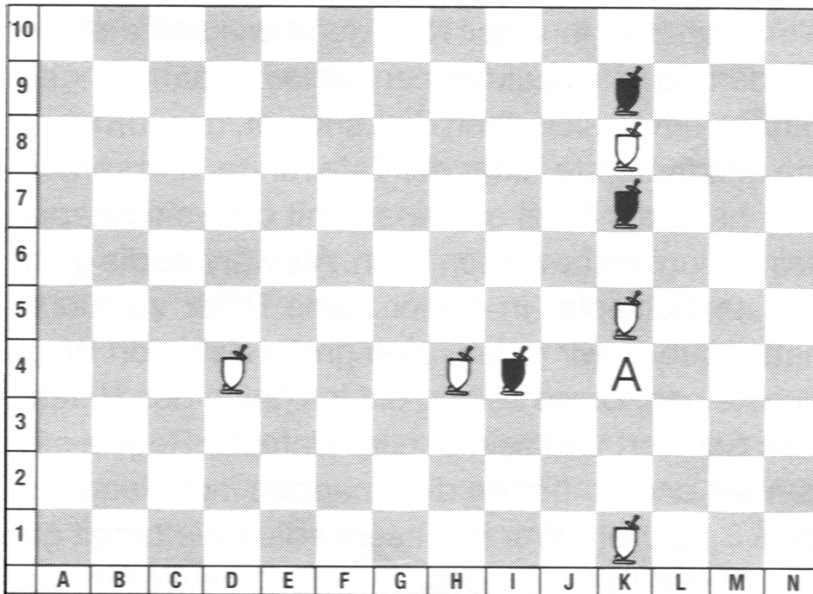
10				*										
9				♞										
8				*										
7	*	*	*	*	♞	♞	*	*	*	*	*	*	*	
6				*										
5				*										
4				*										
3				*										
2				*										
1				*										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N

Het slaan van wapenschilden

Als een ridder er in slaagt om twee wapenschilden meer te hebben op een rij of kolom, dan het totale aantal vreemde wapenschilden door elkaar op dezelfde rij of kolom, dan worden alle vreemde wapenschilden geslagen en komen in het bezit van deze ridder.

Deze ridder neemt de schilden van het bord en legt die voor zich neer zodat alle tegenstrevers duidelijk kunnen zien hoeveel wapenschilden deze speler al heeft geslagen. Zijn eigen schilden blijven op het veld staan.

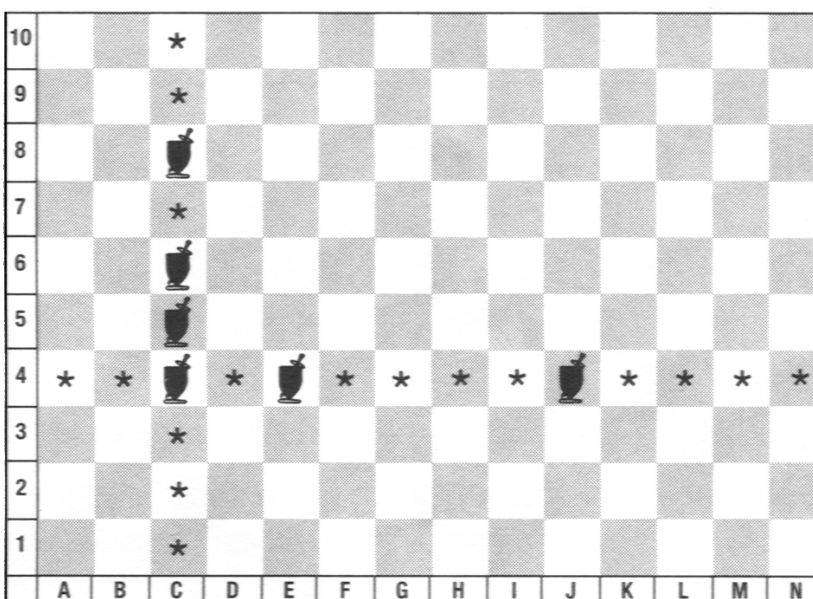
Het is dus ook mogelijk dat een ridder schilden kan slaan op een rij en een kolom tegelijdertijd !



Voorbeeld 2

Geel zet op veld A (coördinaat K4) en verkrijgt op die manier zowel in verticale (kolom K) als horizontale richting (rij 4) de overmacht van 2 wapenschilden. Op die manier slaat hij de wapenschilden op K9, K7 en I4.

Vanzelfsprekend kan een ridder die schilden veroverd op dat moment meer dan twee eigen schilden op een rij of kolom hebben en dat druist dus in tegen het gebod van ridderlijkheid. Dit mag, met uitzondering, enkel na het slaan. Als compensatie kunnen de andere ridders dan schilden bijplaatsen op deze rij of kolom zonder daarbij geslagen te worden. Het slaan van tegenstanders komt inderdaad alleen voor uit de eigen kracht, dit wil zeggen door het plaatsen van een wapenschild van de eigen kleur.



Voorbeeld 3

Door het slaan van zijn tegenstanders heeft blauw in de 4de rij en in kolom C meerdere wapenschilden staan, wat dus niet overeenstemt met het gebod van ridderlijkheid. De medestrijders kunnen dus hun wapenschilden op de vrije velden zetten die met een ster zijn gemarkeerd.

Einde van het spel

Het doel van het spel is om een bepaald aantal wapenschilden te slaan :

- met 2 ridders : 7 vreemde wapenschilden ;
- met 3 ridders : 8 vreemde wapenschilden ;
- met 4 ridders : 9 vreemde wapenschilden ;
- met 5 ridders : 10 vreemde wapenschilden.

Wanneer men om te beginnen een korte partij wil spelen om de regels te leren kennen, kan men afspreken om het aantal wapenschilden drastisch te verminderen.

Ervaren spelers kunnen onderling afspreken het aantal wapenschilden dat moet worden geslagen te verhogen.

Spelregels voor gevorderden

Voor ervaren ridders, die hun opname in de Ronde Tafel nastreven, heeft Lancelot nog een aantal extra mogelijkheden van zijn spel uitgediept.

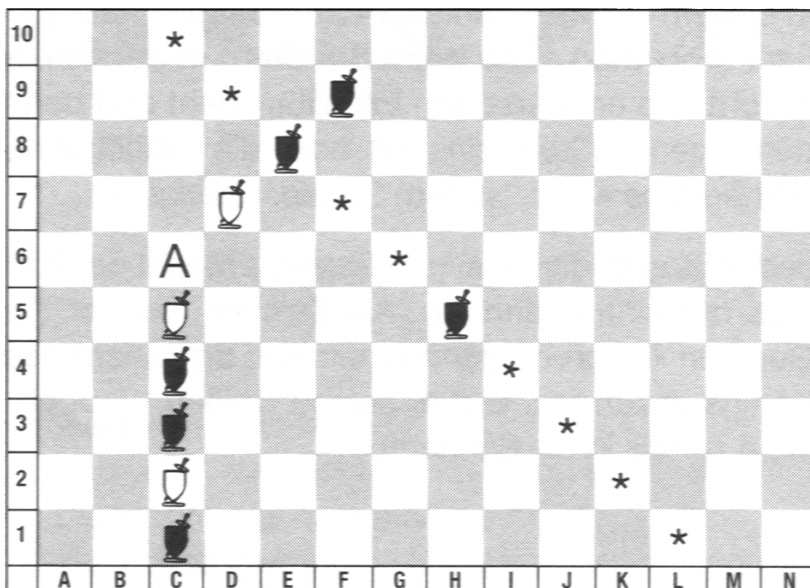
Eerste mogelijkheid : de diagonalen

Voortaan wordt er niet alleen rekening gehouden met de horizontale en de verticale richting, maar tellen ook de diagonalen mee.

Wanneer een diagonaal minstens 4 velden lang is, gelden ook voor de diagonaal de al eerder verklaarde spelregels. Dit betekent dat de wapenschilden van de tegenstrevers ook op de diagonaal kunnen worden geslagen wanneer een kleur er de overmacht van juist geteld twee schilden verkrijgt. Bovendien geldt ook op de diagonaal het gebod van de ridderlijkheid.

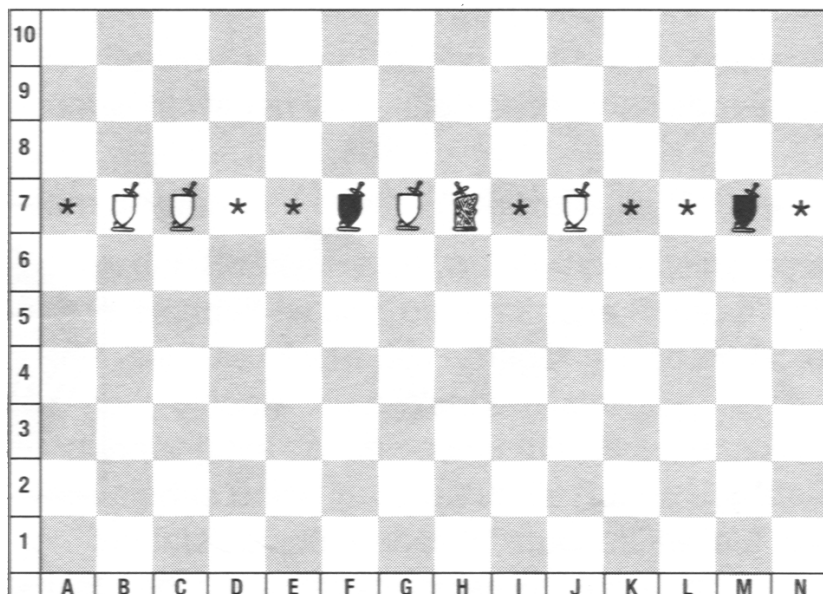
Voorbeeld 4

Wanneer blauw zijn wapenschild plaatst op veld A (coördinaat C6) dan slaat hij de wapenschilden van zijn medestrijders op de velden C5, C2 en D7. Op de met een ster gemarkeerde velden (diagonaal L1 - C10) mag blauw geen wapenschild zetten.



Tweede mogelijkheid : de macht van de koning

Een ridder kan naar de gunst van koning Arthur dingen. De macht van koning Arthur wordt in het spel gesymboliseerd met het magische zwaard in de steen (excalibur). Voor aanvang van het spel plaatst de eerstvolgende ridder rechts naast de startridder, excalibur op een willekeurig veld binnen de spelgrenzen. Vanaf dat ogenblik kunnen alle ridders de macht van deze steen aanroepen als een soort extra vreemd wapenschild. Indien deze bijzondere steen in een rij, kolom of diagonaal staat waar schilden worden geslagen, dan blijft die daar gewoon staan.

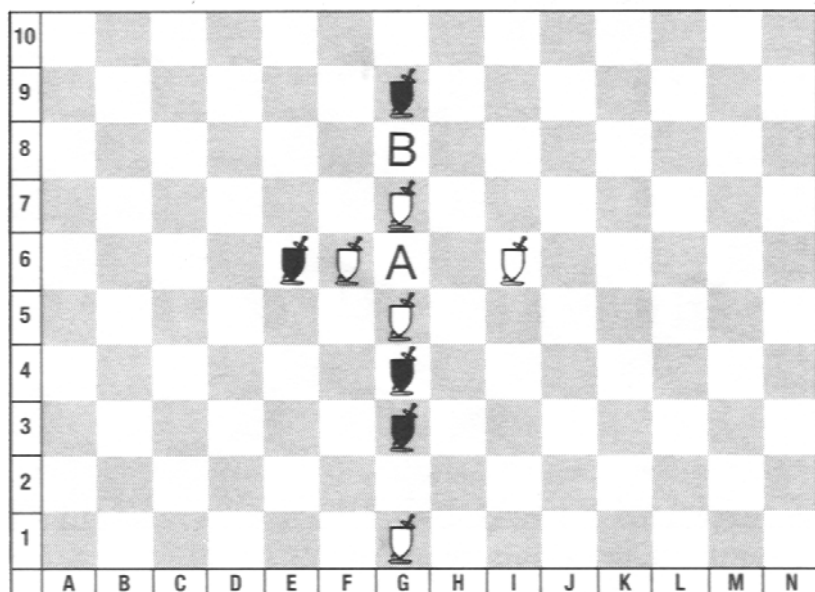


Voorbeeld 5

Zet geel een wapenschild op een willekeurig veld in rij 7 (op de velden met een ster gemarkeerd) dan slaat hij de wapenschilden van zijn tegenstrevers op F7 en M7. Excalibur op H7 blijft op het veld staan.

Derde mogelijkheid : het aanroepen van koning Arthur

Elke speler voegt een wit schild toe aan zijn collectie. In de loop van het spel mag elke ridder éénmaal de bijzondere macht die in deze steen zit aanroepen. Hij doet dit door, aanvullend bij het plaatsen van een eigen wapenschild, de bijzondere steen ook nog eens te verplaatsen (hij mag dus niet op zijn plaats blijven staan). Op dat moment wordt de steen een schild van eigen kleur. Of hij eerst zijn wapenschild en dan excalibur verplaatst of omgekeerd wordt volledig overgelaten aan de keuze van de strijder. Ten teken dat hij de macht al ingeroepen heeft legt de bewuste speler zijn wit schild terug in de doos.



Voorbeeld 6

De gele strijder zet excalibur op veld A (coördinaat G6) en een wapenschild op veld B (coördinaat G8). Op die manier slaat hij in de horizontale rij het schild op E6 en in de verticale kolom de schilden op G3, G4 en G9.

Einde van het spel

Het spel is ten einde van zodra een strijder het beoogde aantal schilden heeft veroverd.