



Een tactiekspel van R. Dorn voor 2-4 personen

 Nederlands



Graf Kunibert van en ter Nederhoogburcht zit niet meer veilig, zijn oude rivaal, Baron Alfons van het Blik heeft al veel te veel invloed in het land. Hij moet deze parvenu terechtwijzen. Want uiteindelijk kan hij alléén de “veiligheid” van de bevolking garanderen.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers bouwen tijdens het spelen samen het land met zijn dorpjes en steden op.

De 2 tot 4 spelers moeten een zo groot mogelijke controle over land en mensen zien te verkrijgen.

Langzamerhand komen de ridderkastelen van de spelers erbij. Zij zijn telkens de uitgangspunten voor de ridderplaatjes, waarmee de spelers proberen controle over de gehuchten te verkrijgen.

Wie aan het einde de laatste ridder in het gehucht kon plaatsen krijgt telkens de zegepunten.



SPELMATERIAAL

96 terreinplaatjes – 24 voor iedere speler.

Op de voorkant van de terreinplaatjes is telkens één van vier mogelijke landschappen te zien: meer, bergen, vlakte en bos (het bos bestaat niet zonder gebouw).



meer
[1 per speler]



bergen
[2 per speler]



vlakte
[3 per speler]



speler
“blauw”



speler
“geel”



speler
“groen”

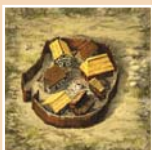


speler
“rood”

Op de achterkant van de plaatjes is een wapen in de kleur van één van de spelers en één letter te zien, die aangeeft, of het plaatje al vroeg of pas later in het spel komt.

Op een aantal terreinplaatjes met een vlakte of een bos zijn gebouwen te zien: een dorp, een kasteel of een stad:

- dorp -



[3 per speler]

- kasteel -



[6 per speler]

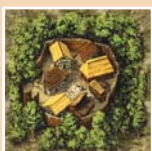
- stad -



[3 per speler]

dorp, kasteel
en stad op de
vlakte.

dorp, kasteel
en stad in het
bos.



[3 per speler]



[2 per speler]



[1 per speler]

120 riddersteentjes – in de vier kleuren van de spelers.



30 ridder-
steentjes per
speler



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Iedere speler krijgt de 24 terreinplaatjes met op de achterkant het wapen van zijn keuze en de erbij horende 30 riddersteentjes in dezelfde kleur.

Terreinplaatjes voorbereiden

Iedere speler schudt zijn terreinplaatjes gescheiden volgens letters.

Dan maakt iedere speler een **verdekte** stapel: helemaal onderaan de plaatjes met de letter "E", dan de plaatjes met de "D" enz., tenslotte de plaatjes met de "B" bovenop.

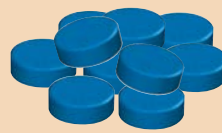
Plaatjes op de hand nemen

Van de vier met een "A" gekenmerkte plaatjes neemt iedere speler **1 kasteel** en nog **1 willekeurig plaatje** op de hand. De overige twee plaatjes vormen de gemeenschappelijke startsituatie.

Gemeenschappelijke startsituatie

Iedere speler legt zijn resterende twee plaatjes verdekt midden op tafel. Deze plaatjes worden aan elkaar gelegd zodat zij een rechthoek vormen (zie afbeelding) en aansluitend open gelegd.

De oudste speler begint, daarna gaat het verder met de wijzers van de klok mee.



30 ridders

en

24 terreinplaatjes voor speler "blauw"



Opmerking: nu zijn alle plaatjes met de letter "A" verdeeld: twee liggen op tafel en de andere twee heeft de speler op zijn hand.

Het bovenste terreinplaatje van de stapel moet nu bij iedere speler een "B" tonen.

*Voorbeeld voor een startsituatie:
afhankelijk van het aantal spelers
4, 6 of 8 terreinplaatjes*



SPELVERLOOP

■ 1 tot 3 plaatjes aanleggen

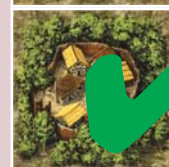
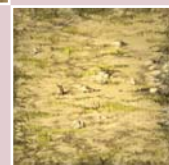
Wie de beurt heeft legt één van zijn twee plaatjes aan de **uitgespreid liggende plaatjes aan**. Daarbij moet minstens één kant aan één van de reeds uitgestalde plaatjes **grenzen**. Daarna neemt de speler het bovenste plaatje van zijn stapel op.

Dit proces (speelbeurt) mag iedere speler in totaal uiterlijk **drie keer** doorvoeren als hij de beurt heeft. De eerste keer is **verplicht**, iedere extra keer (van de maximaal drie keer) is **vrijwillig**.



Hoek-aan-hoek mag niet worden gelegd, ...

... het moet minstens aan 1 kant grenzen.



Ridderkasteel aanleggen en ridder bewegen

Ridderkasteel aanleggen

Legt de speler een plaatje met een **ridderkasteel** aan mag hij meteen **uiterlijk vijf van zijn riddersteentjes** op dit kasteel plaatsen.

Ridder bewegen

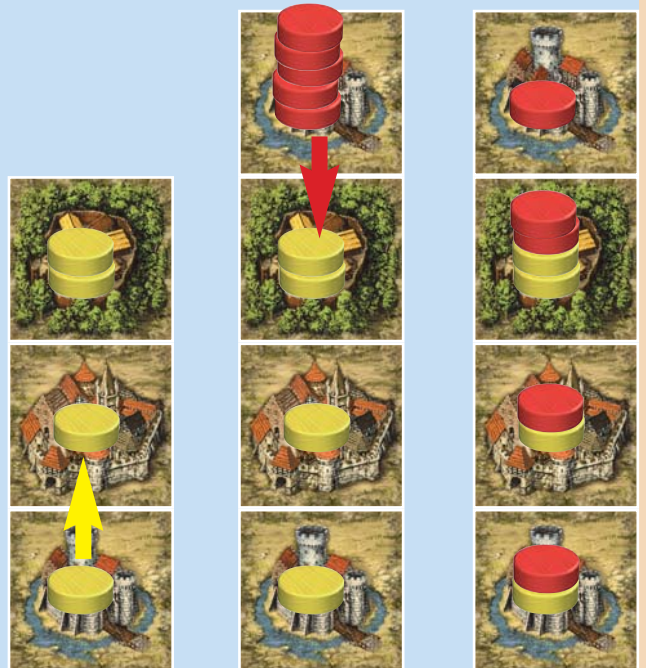
- Hij beweegt dan meteen zijn ridders recht vooruit (niet diagonaal) en zonder af te slaan van zijn kasteel weg.
- De riddersteentjes worden steeds van één plaatje naar het volgende getrokken, **zonder daarbij over een plaatje of een gat heen te springen**.
- Het is wél zo dat de speler op ieder plaatje dat hij verlaat, **riddersteentjes moet laten staan**, ook op zijn kasteel. Al naargelang de landschapsvorm (vlakke, bos of bergen) moet daarbij een uiteenlopend aantal ridders blijven staan:
 - op een plaatje met een vlakke: 1 riddersteentje
 - op een plaatje met bos: 2 riddersteentjes
 - op een plaatje met bergen: 3 riddersteentjes
 - op een plaatje met een meer mag **geen ridder** komen.
- Er mogen meer ridders op een plaatje blijven staan dan noodzakelijk is, maar nooit meer dan **4 ridders per plaatje**. Indien een ridderbeweging boven dit limiet zou liggen mag het desbetreffende plaatje **niet meer** worden betreden.
- Op bos en bergen mag men **alléén** komen, wanneer er nog **voldoende riddersteentjes** zijn.
- Riddersteentjes worden uitsluitend bewogen **direct nadat zij zijn ingezet**, daarna, in het verloop van het spel, niet meer.
- Als riddersteentjes op plaatjes getrokken worden, waarop al één of meerdere ridders staan, komen de nieuwe ridders bovenop te staan.

Opmerking: Het kan gebeuren dat een speler al zijn riddersteentjes al heeft geplaatst, maar nog één of meerdere terreinplaatjes met een ridderkasteel moet spelen. Daarop worden dan geen ridders ingezet.



Voorbeeld: Speler "rood" zet zijn 4 ridders op een net geplaatst kasteel.

Hij kiest ervoor om naar rechts te gaan en laat op het kasteel (vlakke) 1 ridder, op het dorp (bos) 2 ridders en op de stad (vlakke) 1 ridder staan.



Voorbeeld: Speler "geel" heeft 4 ridders gezet.

Voorbeeld: Daarna is speler "rood" aan de beurt en zet 5 ridders. Daarmee heerst hij op het moment over deze vier plaatjes. Het plaatje met het dorp heeft een maximum aan ridders bereikt en mag niet meer worden betreden.

Grootte van het spelveld

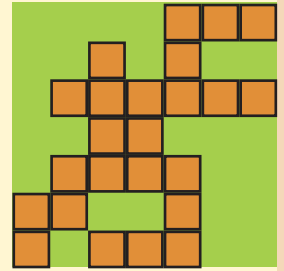
De grootte van de oppervlakte waarop de plaatjes worden uitgespreid is afhankelijk van het aantal spelers, bij:

- 2 spelers: een rij of kolom mag maximaal uit 7 plaatjes bestaan en de oppervlakte mag maximaal een grootte van 7 x 7 plaatjes hebben.
- 3 spelers: 9 per rij en kolom, 9 x 9 plaatjes.
- 4 spelers: 10 per rij en kolom, 10 x 10 plaatjes.

Als alle plaatjes gelegd zijn is het spel afgelopen en de waardering vindt plaats.

Voorbeeld:

Bij dit spel met 2 personen zijn de grenzen van de spelvlakte al gedefinieerd. Dat betekent dat het nu duidelijk is dat buiten het groen gemarkeerde gebied geen terreinplaatjes meer mogen worden gelegd.



Opmerking: Het kan gebeuren dat niet alle speler in dezelfde ronde hun laatste plaatje leggen.

EINDE WAN HET SPEL EN WAARDERING

Nu worden zegepunten voor het ridder-overwicht in de kastelen, dorpen en steden uitgedeeld.

De speler wiens riddersteentje boven op het desbetreffende plaatje ligt, heeft het overwicht en krijgt het desbetreffende aantal zegepunten:

- voor een kasteel ...1 zegepunt
- voor een dorp2 zegepunten
- voor een stad3 zegepunten.

Terreinplaatjes **zonder** gebouw scoren **geen** zegepunten.

De speler met de in totaal meeste punten heeft gewonnen. Bij **gelijkspel** wint diegene, die nog de **meeste riddersteentjes voor zich heeft liggen**.

Is ook hier sprake van gelijkspel eindigt ook het spel gelijkspel.

Voorbeelden voor een mogelijke verdeling van de punten:



Blauw krijgt 1 punt.



Rood krijgt 2 punten.



Geel krijgt 3 punten.

