

Dirk Henn

# ROSENKÖNIG

SPIELREGEL



Rosenkönig  
KOSMOS, 1999  
HENN Dirk

2 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten

## Spelidee

Een doornige twist tussen twee spelers vanaf 10 jaar.

De spelers nemen de rol over van de Heren van Lancaster en York, die tussen 1455 en 1485 de bekende Rozenoorlog uitvochten. Beiden hadden immers een roos in hun wapenschild en zij streden met als inzet de heerschappij in Engeland.

Elke speler tracht de grootst mogelijke gebieden onder zijn gezag te brengen.

# Doel van het spel

De speler die, aan het einde, de grootste aan elkaar verbonden gebieden met zijn rozen heeft gemarkeerd, wint het spel.

# Spelmateriaal

- **1 speelbord;**
- **52 machtstenen** aan weerszijden bedrukt (langs de ene zijde bedrukt met een witte roos, langs de andere zijde met een rode roos);
- **24 machtkaarten** (voor elk van de 8 richtingen heeft men een kaart met de waarde I, II en III);
- **8 heldenkaarten** (4 met een witte roos in het wapenschild en 4 met een rode roos in het wapenschild);
- **1 kroonsteen.**

# Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt tussen beide spelers gelegd en wel op die wijze dat één speler de kroon, afgebeeld op de rand van het speelbord, voor zich heeft liggen (hij ziet de kroon op zijn kop: zie afbeelding). Deze speler speelt met de witte roos in het wapenschild, zijn tegenstrever met de rode roos in het wapenschild.



De machtstenen liggen naast het speelbord klaar zodat iedereen ze kan nemen.

De machtkaarten worden grondig geschud en elke speler krijgt vijf machtkaarten. De rest wordt als een verdeckte stapel naast het speelbord gelegd. De spelers leggen hun 5 kaarten open voor zich neer. De kroon op de kaarten moet in dezelfde richting wijzen als de kroon op het speelbord.

Beide spelers ontvangen ook nog vier heldenkaarten in de kleur van hun roos. Deze kaarten legt men naast zich.

De kroon wordt op het centrale middenveld gelegd.

De speler met de rode roos begint. Daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

# Spelverloop

De speler die aan de beurt is, moet één van de volgende drie acties ondernemen :

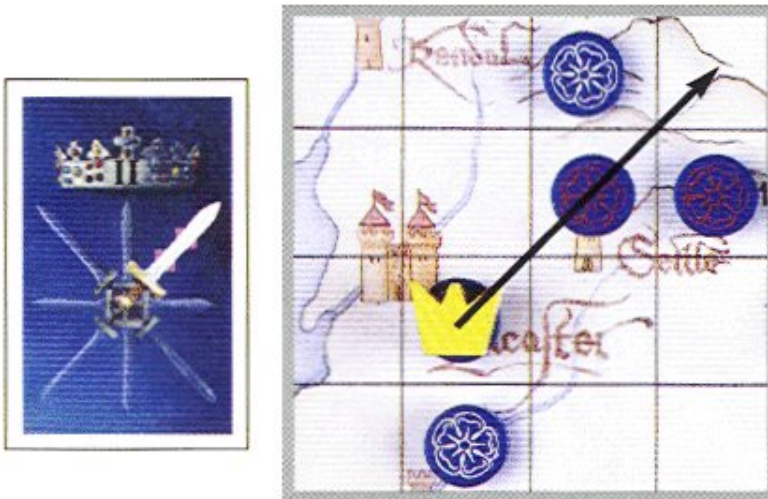
- ofwel een machtkaart uitspelen (1)
- ofwel een machtkaart bijnemen (2)
- ofwel een heldenkaart samen met een machtkaart uitspelen (3).

Er bestaat zetplicht. Kan een speler geen van bovenstaande acties ondernemen, dan moet hij een beurt overslaan. Zijn tegenstander is zolang aan beurt tot de eerste speler weer een actie kan ondernemen.

## 1. een machtkaart spelen

De speler legt één van zijn machtkaarten open op de aflegstapel en beweegt de kroon in de op de kaart aangegeven richting en afstand. Het blinkende zwaard op de kaart geeft één van de acht richtingen aan waarnaar men beweegt.

In de kroon op de machtkaart vindt men de Romeinse cijfers I, II of III die aangeven hoever de kroon wordt verplaatst.



**de kroon wordt 2 velden verplaatst in de richting van het blinkende zwaard (noordoosten)**

Voor het verplaatsen van de kroon gelden de volgende regels

- De zet moet volledig worden uitgevoerd. De speler mag dus niet minder velden verplaatsen als wat er op de kaart staat aangegeven.
- Het doelveld moet onbezet zijn. Er mag daar geen machtsteen liggen (om het even van welke speler).
- Men mag geen kaart uitspelen die de kroon van het bord doet verdwijnen.

Vooraleer de speler de kroon op zijn doelveld plaatst, markeert hij het veld met zijn eigen machtsteen. Hij plaatst hem zodanig dat de kleur van zijn roos bovenaan ligt en vervolgens plaatst hij 'de kroon op het werk' en de kroon wordt op de machtsteen geplaatst.

## 2. een machtkaart trekken

In plaats van een machtkaart te spelen kan ook een machtkaart van de verdeckte stapel worden getrokken. Deze mogelijkheid heeft men, zolang men nog geen vijf kaarten in zijn bezit heeft. Heeft men al 5 kaarten in zijn bezit dan kan men deze actie niet meer kiezen. De nieuwe kaart wordt open bij de eigen kaarten gelegd. Wanneer de stapel is uitgeput, wordt de aflegstapel weer geschud en als nieuwe stapel klaargelegd.

### 3. een heldenkaart samen met een machtkkaart uitspelen

Elke speler heeft vier heldenkaarten die hij tijdens het spel mag inzetten. Heeft men alle heldenkaarten ingezet, kan men niet meer kiezen voor deze actie. Door deze kaarten in te zetten kan je de machtsteen van een tegenstander, die zich al op het speelbord bevindt, omkeren. Deze kaarten zijn dus zeer belangrijk in het spel en moeten weloverwogen worden ingezet.

#### machtsteen omdraaien

Tegen de afgifte van een heldenkaart kan men een al geplaatste machtsteen van de tegenstander omdraaien. Daarvoor speel je eerst een machtkkaart uit (zoals onder punt 1 werd beschreven), verplaatst de kroon, zoals staat aangegeven (richting + afstand), op het veld dat door de medespeler is bezet. Vooraleer men de kroon op het veld zet draait men de daar liggende machtsteen om zodat jou rozenkleur bovenaan ligt.

#### Speleinde

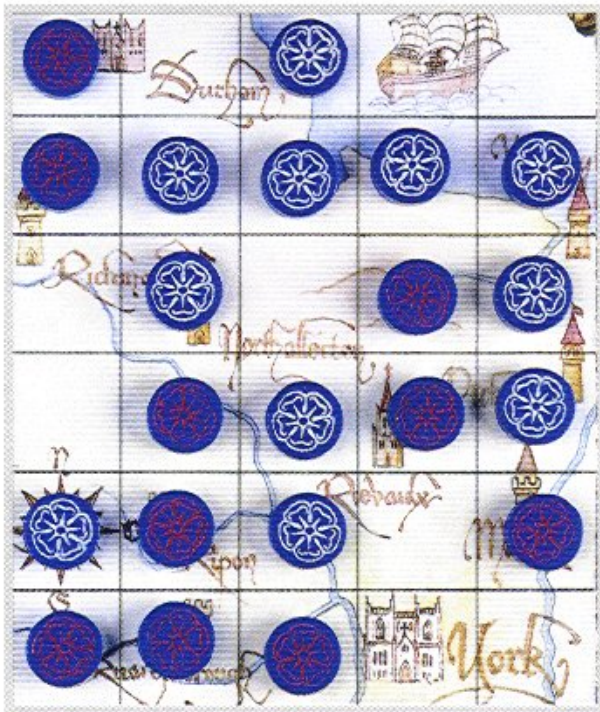
Het spel eindigt op twee manieren :

- ofwel kunnen de spelers geen actie meer ondernemen omdat beiden al over 5 kaarten beschikken en ze geen van hun 5 kaarten kunnen uitspelen ;
- ofwel zet een speler de laatste machtsteen op het speelbord.

In beide gevallen eindigt het spel onmiddellijk

#### Telling

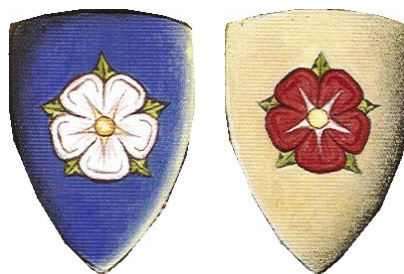
Nu telt elke speler zijn ingepalmd gebied. Gebieden zijn één of meerdere velden die minstens met één zijde aan elkaar grenzen. Hoekverbindingen tellen niet. Het aantal velden dat samen een gebied vormt wordt dan met zichzelf vermenigvuldigd.



#### Voorbeeld

De speler met de witte roos bezit een gebied van 8 velden + een gebied van 2 velden + een geïsoleerd veld. De optelsom is de volgende :  $8 \times 8 = 64$  en  $2 \times 2 = 4$  en  $1 \times 1 = 1$ . In totaal 69 punten.

De speler met de rode roos heeft een gebied van 5 velden + twee gebieden van 2 velden + een geïsoleerd gebied. De optelsom is de volgende :  $5 \times 5 = 25$  en  $2 \times 2 = 4$  en  $2 \times 2 = 8$  en  $1 \times 1 = 1$ . In totaal 34 punten.



De punten worden dan opgeteld. Diegene die het beste eindresultaat heeft mag zich winnaar noemen. Bij een gelijke stand telt het grootste aaneengesloten gebied. Is dit ook gelijk dan wint die speler die de meeste rozen op het speelbord heeft staan.

7 augustus 2007