

# GRAN

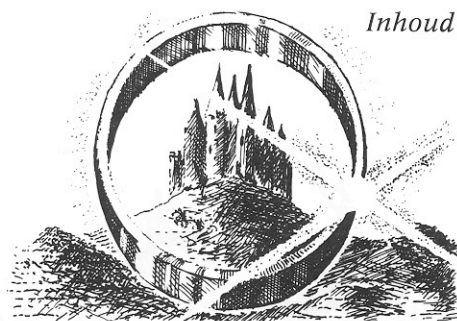
Wie daagt de draken uit en brengt de ring terug in de steden?

Ravensburger spel nr. 015474

Auteurs: Kurt Feyerabend en Tom Ring

Ontwerp: Tom Ring

Bordspel voor 3-6 spelers vanaf 12 jaar.



*Inhoud*

1 speelbord, 6 speelfiguren en voor elke figuur 3 amuletten, 1 ring, 4 zwarte ringen, 16 blokkadestenen, 24 drakenkaarten, 24 stadszegels, 1 dobbelsteen, uitvoerige spelregels.

**H**et leven in de steden van de rijken Tirad, Urgad, Galad en Elgad bloeit op zodra de magische ring zich in de stad bevindt. Lang duurt dat echter nooit, want de ring verdwijnt weer naar een ander rijk. Daarom trekken ridders en avonturiers er of uit, om de ring te vinden, en in de steden te brengen. Daar wacht hen een rijke beloning.

*Doel van het spel*

**H**et doel van het spel is de ring op te halen en naar een van de steden te brengen. Men krijgt daarvoor een stadszegel van deze stad. Wie als eerste de ring in drie verschillende steden heeft gebracht, en drie verschillende stadszegels bezit, is winnaar.



*Vorbereiding*



**E**lke speler ontvangt een speelfiguur en drie amuletten. De figuur wordt op de amuletten geplaatst en deze zet men op het startveld. Dat is de blauwe kristallen bol in het rijk Galad.

De ring wordt op de kristallen bol in Tirad gelegd.

De stadszegels worden op kleur gesorteerd en klaargelegd.

De drakenkaarten worden geschud en gedekt op een stapel naast het speelbord gelegd.

Ook de 16 blokkadestenen en de 4 zwarte ringen met de dobbelsteen worden klaargelegd.

De jongste speler begint.

*Spelregels*

Er wordt om beurten gespeeld. Het startveld is de blauwe kristallen bol in het rijk Galad.

**E**n speelfiguur kan men naar keuze één of twee punten verplaatsen langs een verbindinglijn, in iedere gewenste richting.

- ook een hoek om
- maar niet in dezelfde beurt heen en terug (dus niet zo, dat men weer op het uitgangspunt terechtkomt).

Er mag alleen naar onbezette punten worden gespeeld. Een uitzondering op deze regel is als men een andere speelfiguur wil aanvallen.

Een speler die aan de beurt is **moet** zetten. Uitzonderingen op deze regel zijn: indien de speelfiguur geblokkeerd is of omdat de speelfiguur een zwarte ring draagt.

Ook de punten met symbolen zoals: draken, magische stenen, het zwaard in de steen, steden en kristallen bollen gelden als punten om op te zetten. Zoals u verderop in de spelregels zult lezen, hebben deze punten een bijzondere betekenis.

De speelfiguur kan niet altijd twee punten verder verplaatst worden, d.w.z. over de volgende punten mag men **niet verder trekken**:

- symboolpunt van de draak
- punten die door andere figuren bezet zijn
- punten die door blokkadestenen bezet zijn.

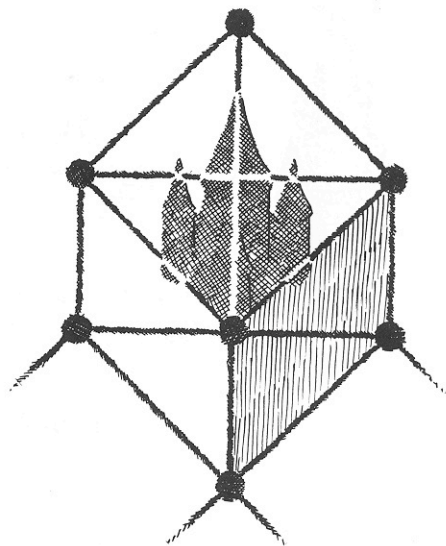
Over alle andere punten (witte verbanningspunten, magische stenen, het zwaard in de steen, steden, kristallen bollen) mag men tijdens een zet zonder meer heen trekken. Alleen wanneer een speelfiguur op een symboolpunt komt en blijft, treedt de bijzondere kracht van het symbool in werking.

**D**e drie amuletten hebben voor de op avontuur beluste ridders een bijzondere kracht, namelijk drie extra levens. De ridders verliezen telkens **één** amulet als ze een andere figuur aanvallen of een gevecht met de draak verliezen.

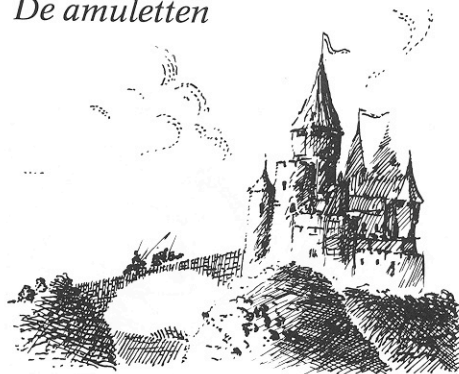
Indien een ridder geen amulet meer heeft, kan hij toch het spel voortzetten en de ring halen, maar hij kan geen gevecht met de draak meer aangaan en ook geen andere speelfiguur aanvallen.

Heeft een ridder nog maar één amulet, dan kan hij geen speelfiguur aanvallen die op het symboolpunt met een draak staat (hij zou dan namelijk geen amulet meer hebben voor het daarop volgende gevecht met de draak).

*Hoe wordt er gezet*



*De amuletten*





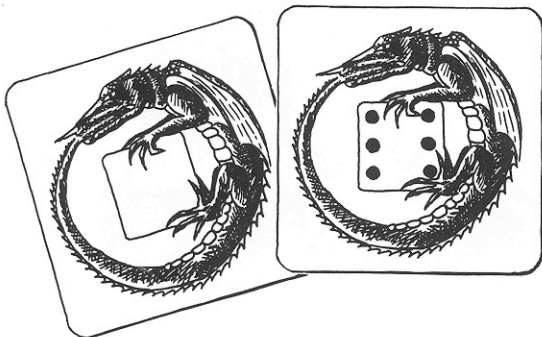
*De ring  
Opnemen van de ring*

*Voordelen voor de  
speelfiguur met de ring*

### *De draken*

*Gevecht met de draak gewonnen*

*Gevecht met de draak verloren*



In de steden kunnen de ridders weer op krachten komen. De speler die in een stad komt, ontvangt telkens **één** amulet. De speler die **met de ring** een stad inkomt, ontvangt **twee** amuletten. Indien de speler al 3 amuletten draagt, krijgt hij geen amulet erbij.



*kom*

Indien de speler zijn speelfiguur op het veld zet waarop de ring ligt, wordt deze op de speelfiguur gezet. Indien dit al gebeurt op het eerste punt van de zet, dan moet de speler de figuur nog een punt verder zetten, echter niet langs dezelfde lijn heen en terug.

De speelfiguur kan alle hindernissen passeren, ook de punten met de draken. Blijft hij echter op een punt staan met een draak, dan moet hij de strijd met de draak weer aangaan.

De speler die zijn figuur op een draak plaatst, moet met hem een gevecht aangaan. De kracht van de draak is onbekend en wordt bepaald door de bovenste drakenkaart, die door de speler wordt omgedraaid. De dobbelsteen in de klauwen van de draak geeft zijn sterkte aan (0 tot 6). De speler dobbelt tegen de draak.

Gooit hij evenveel of meer ogen dan het aantal op de drakenkaart, dan heeft hij het gevecht gewonnen. Door deze overwinning is de speler zo gesterkt dat hij zijn speelfiguur nog 2 punten extra mag verplaatsen. Daarbij mag hij zelfs over andere draken, blokkadestenen en vijandige figuren springen.

Als de speler minder ogen heeft gegooid dan de kaart aangeeft, dan heeft hij het gevecht met de draak verloren. Daardoor verliest hij één amulet en is hij bovendien zo verzwakt dat hij moet rusten. Hij blijft op de plaats van de draak staan en wordt met een zwarte ring getooid. Bij zijn volgende beurt mag deze speler geen zet doen en neemt hij alleen de zwarte ring af. Pas de beurt daarna is de speler zover opgeknapt dat hij verder kan trekken.

Als de speler met de ring een gevecht met de draak verliest, heeft hij ook de ring verloren. De ring wordt op een willekeurig punt (geen symboolpunt en geen punt met een blokkadesteen) in een ander rijk gelegd. Bovendien moet hij ook een beurt overslaan.



**E**en speler die met de ring in een stad aankomt, ontvangt een stadszegel. Daarna moet hij de ring op een willekeurig punt (geen symboolpunt en geen punt met een blokkadesteen) in een ander rijk plaatsen. Bovendien krijgt hij voor het brengen van de ring maximaal twee amuletten terug. Zoals reeds gezegd, zijn drie amuletten toegestaan. De figuur blijft in de stad, ook al heeft hij maar één zet gedaan.

Spelers zonder de ring krijgen, als ze in een stad blijven één amulet. Ook hier geldt de regel dat drie amuletten zijn toegestaan.

In de steden heerst vrede. Een figuur die in een stad is, kan niet worden aangevallen.

**W**ie op een magische steen komt en blijft, moet een **blokkadesteen** in het spel brengen. Een blokkadesteen kan op alle onbezette zwarte of witte punten (niet op symboolpunten!) worden gezet.

Op een punt met een blokkadesteen mag men niet komen. Dit punt mag gepasseerd worden door een speelfiguur die een ring draagt of een gevecht met de draak heeft gewonnen. Als de blokkadestenen op zijn, kunnen er natuurlijk geen geplaatst worden.

Het punt waarop de ring ligt, kan niet door een blokkadesteen bezet worden en bovendien niet zo worden geblokkeerd, dat dit punt onbereikbaar wordt.

**D**e speler die zijn figuur op dit punt zet, moet een reeds geplaatste blokkadesteen naar een willekeurig onbezet punt (geen symboolpunt!) verplaatsen.

**D**e punten met de kristallen bollen zijn de startplaatsen voor de speelfiguren en ring. In het verdere verloop van het spel worden ze als zwarte punten gebruikt. Zij mogen niet door een blokkadesteen worden bezet.

**K**omt een speelfiguur op een punt, met of zonder symbool, waarop zich een andere speelfiguur bevindt, dan wordt deze figuur aangevallen en »verbannen«. Deze **aanval kost** de aanvaller **één amulet**. Na een aanval

## *De steden*



## *De magische steen*

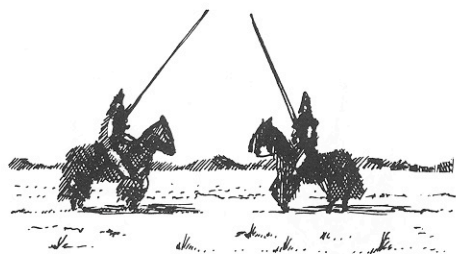


## *Het zwaard in de steen*



## *De kristallen bollen*

## *Het aanvallen van een figuur*



*Aanval van een speelfiguur  
op een punt met een symbool*

### *Einde van het spel*

blijft een speler, ook als hij maar één zet gedaan heeft, op dat punt staan.

De »verbannen« speelfiguur wordt door de aanvaller op een willekeurig vrij »verbanningspunt«, een van de witte punten midden op het bord, gezet. **Wordt een speelfiguur die de ring heeft, aangevallen, dan verovert de aanvaller ook de ring!**

De speelfiguur van de aanvaller blijft op de vrijgekomen plaats staan. De verdreven speelfiguur hoeft geen beurt over te slaan, maar trekt verder, zodra deze speler aan de beurt is.

**I**ndien een speelfiguur, die zich op een punt met een symbool bevindt, wordt aangevallen, dan wordt door de aanvaller een amulet ingeleverd en de overwonnen speelfiguur verbannen. Daarna treedt het symbool in werking.

Wanneer een speelfiguur, die op een punt met de draak staat en dus de zwarte ring heeft, wordt aangevallen, mag hij op het verbanningspunt meteen de zwarte ring afnemen.

**H**et spel is geëindigd, als één speler een van te voren met elkaar overeengekomen aantal stadszegels van verschillende steden gewonnen heeft. Normaal speelt men in totaal om drie stadszegels uit de drie verschillende steden.

Om het spel in tijdsduur te bekorten, kan men zich vooral bij 5 of 6 spelers, beperken met als doel in totaal 2 stadszegels uit 2 verschillende steden te veroveren.

© 1985 bij Otto Maier Verlag Ravensburg

