

SPELREGELS DIE GLUCKSRITTER

Voor 3 - 6 spelers, vanaf 8 jaar.

"Vrij vertaald door Rob & Det (Meppel, Nederland) - RobDet@zonnet.nl "

Inleiding, speelidee en speeldoeel

Arme-ridder-tijd in Duitsland: kruistochten vinden niet meer plaats, grote toernooien staan ook niet in de planning en er heerst in de wijde omtrek vrede. Voor een wakkere ridder reden genoeg om nu het geluk zelf in de hand te nemen en naar een nieuwe uitdaging te zoeken. En wat is er nu in zulke tijden beter dan een onderkomen te bouwen volgens zijn stand.

Echter zo'n waardige ontnembare burcht, met vier torens met muren ertussen, kan je duur komen te staan. En de dukatenbuidel is verdacht licht, wat natuurlijk voor een ridder van stand geen probleem is.

Dan stuurt hij gewiekst zijn mensen op pad, stelt tolpoorten op, int ergens belasting en hij schuwt het ook niet om een andere ridder met bluf, list en geniepigheid, bouw materiaal, of nog beter, dukaten afhandig te maken. Want de riddereer verlangt niet alleen dat je de mooiste burcht bouwt, maar tevens dat je als snelste klaar bent.

Helaas gaat het bouwen van een professionele burcht niet vanzelf. Daarom heeft elke ridder zes actiekaarten tot zijn beschikking waarmee hij zijn burcht kan helpen bouwen. Daartoe spelen alle spelers altijd tegelijkertijd twee van hun actiekaarten uit. Al naar gelang of een actie slechts door één speler of tegelijkertijd door meerdere spelers gekozen wordt, heeft hij meer of minder waarde.

Wie het op die manier als eerste lukt om een burcht te bouwen, bestaande uit vier muren en vier torens, is de winnaar. Lukt dat meerdere spelers tegelijk, dan tellen ook de dukaten mee. Zoals dat als ridders onder elkaar gewoon is, is het volledig geoorloofd om alles te doen om de anderen in het ongewisse te laten over je plannen.

Het bouw materiaal

1	speelbord
6 x 6	actiekaarten, elk setje heeft zijn eigen kleur
25	documenten
18	dukatenskaarten
100	geldstukken (60 1-dukatens [zilver] en 40 2-dukatens [goud])
1	dukatensbuidel
24	torens
24	muren
1	gewone dobbelsteen
1	bijzondere dobbelsteen
1	spelregels

De bouwplanning: van een stuk grond tot aan de financiering

- * Het speelbord openvouwen en neerleggen.
- * De actiekaarten sorteren. Ieder krijgt een setje in één kleur en legt dat voor zich neer. Als er eventueel kaarten over zijn, dan worden ze aan de kant gelegd, ze doen niet mee. De kleur van de actiekaarten bepaalt de bouwplaats. Heeft men bijvoorbeeld de rode kaarten, dan bouwt men een burcht op de bouwplaats met de rode kaders.
- * De documenten schudden en als dichte stapel neerleggen op het veld met de monnik.
- * De dukatenkaarten worden ook geschud en worden als stapel dicht naast het speelbord gelegd.
- * De burchtmuren komen op het veld met de boeren (veld 2), de torens bij de handwerkers (veld 3).
- * Ieder krijgt twee 1-dukatens en twee 2-dukatens. De rest van het geld gaat in de geldbuidel en deze wordt naast het bord gelegd.

Uitvoering van de bouw: van muurfundering tot duel

Het spel verloopt over meerdere ronden. Elke ronde begint met het uitdelen van dukaten. Daartoe draait een willekeurige speler de bovenste dukatenkaart om. Bovenaan staat het aantal geldstukken dat op het veld met de belastingininner komt te liggen (veld 5) en onderin staat het aantal dukaten voor het tolveld (veld 6). Vanzelfsprekend worden de dukaten blind uit de geldbuidel getrokken, of het nu 1- of 2-dukatensstukken zijn, en op de beide velden gelegd.

Aansluitend kiest elke speler twee van zijn actiekaarten en legt ze dicht voor zich neer (niet op het speelbord). Nog voordat ze omgedraaid worden, mag een ieder die dat wil en kan één of meerdere roodgemarkeerde documenten dicht uitspelen (hoe je aan documenten komt en wat je ermee kunt doen, komt verderop ter sprake). De uitgespeelde documenten worden gelijktijdig omgedraaid en de daaropstaande gebeurtenis wordt direct uitgevoerd. Aanvullend kunnen op elk gewenst moment gele documenten worden uitgespeeld.

Pas nadat de documenten zijn afgehandeld, draaien alle spelers tegelijkertijd hun actiekaarten om en het zal duidelijk worden welke keus ze hebben gemaakt. De getallen op de actiekaarten hebben betrekking op de getallen op de bordvelden, waarbij elk veld betrekking heeft op een andere actie. Het laagste getal begint.

Kaart nummer 1: *Broeder Jacob. Dankzij relaties met de hoogste geestelijken is hij een vindingrijke raadgever, die voor alles en nog wat een goede oplossing weet, en die dingen goed kan organiseren. goed als men zo'n iemand aan zijn kant heeft.*

Speelt slechts één speler deze kaart uit, dan pakt hij het **bovenste document** van de stapel, hetgeen **niets kost**. Spelen echter meerdere spelers hem tegelijk uit, dan houdt Broeder Jacob zijn hand op. Ieder van deze spelers doet een gulle gift ter grootte van **vier dukaten** in de volle dukatenbuidel en krijgt dan vervolgens een document. Wie niet wil of kan betalen, krijgt ook niets.

Kaart nummer 2: *Boer Johann. Als onze lijfeigene bouwt hij de muur van de burcht. Hij doet dat weliswaar gratis (hij heeft geen andere keus), maar de stenen kosten ons veel dukaten.*

Heeft slechts één speler deze kaart uitgespeeld, dan koopt hij **één of twee muren** voor **vier dukaten** per stuk. Hebben echter meerdere spelers de Boer tegelijkertijd in het spel gebracht, dan mag weliswaar ook nu een ieder van deze spelers één of twee muren kopen, maar ze kosten nu **zes dukaten** per stuk. Nadat de te betalen dukaten in de dukatenbuidel zijn gestopt, neemt iedereen zijn muur of muren en bouwt ze op zijn bouwplaats op het speelbord. Ook hier geldt, dat wie niks wil of kan betalen, krijgt ook niets.

Kaart nummer 3: *Handwerkmeester Ehrenfried. Hij komt speciaal uit de stad en is verantwoordelijk voor de bouw van de torens. Helaas kunnen we niet vertrouwen op zijn ervaring, wat de torens zeker zo duur maakt als de muren.* Wordt de kaart maar één keer uitgespeeld, dan mag de betreffende bouwheer **één of twee torens** kopen voor **vijf dukaten** per stuk. Bij het tegelijkertijd uitspelen van meerdere van deze kaarten, dan wordt de prijs **zeven dukaten** per stuk. Net als bij de muren gaan de te betalen dukaten in de dukatenbuidel voordat men de toren of torens mag plaatsen op zijn bouwplaats.

Kaart nummer 4: *De Zwarte Ridder. Ja, zelfs geluksridders bevinden zich wel eens in grote moeilijkheden. Een gebrek aan dukaten, gierigheid en afgunst bevorderen namelijk ons geraffineerde talent. Eens kijken of onze burcht ons werkelijk zo duur komt te staan. Laten we het eens proberen met onze lompe vent, de Zwarte Ridder.* Heeft slechts één speler de Ridder uitgespeeld, dan mag hij a) **of alle 2-dukatens**, die op het **belastinginningveld** (veld 5) of op het **tolveld** (veld 6) liggen, **incasseren**, b) (vals gegrijs) **een medespeler overvallen**. Kiest men voor de overval, dan noemt men eerst de speler die men wil overvallen. Aansluitend dobbelt men met de bijzondere dobbelsteen. Laat deze de **dukatensbuidel** zien, dan pakt men het totale geld van de overvallende; laat de dobbelsteen een **kasteel** zien, dan steelt men bij degene die wordt overvallen een willekeurig kasteeldeel en bouwt het direct aan zijn eigen kasteel.

*Tot zover gaat het goed. Hebben echter twee spelers hetzelfde idee gehad en de Ridderkaart uitgespeeld, dan komt het tot een **duel**: beiden gooien eenmaal met de gewone dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, heeft het duel gewonnen en voert dan zijn actie uit als had hij alleen een Ridder uitgespeeld. Pech voor de verliezer van het duel: in plaats van roem en eer te krijgen, gaat zijn ridderkaart in de kerker. Gooien de duellerende een even hoog getal, dan gaan beide ridderkaarten in de kerker.*

Zijn er meer dan twee spelers die hun Ridderkaart hebben uitgespeeld, dan worden alle uitgespeelde ridders opgesloten in de kerker.

In de kerker: is een ridder eenmaal hier beland, dan kan hij pas weer worden ingezet als zijn speler hem vrij koopt. Het **vrij kopen kost vier dukaten**, die men aan het begin van een ronde in de dukatenbuidel stopt. Men krijgt de ridder dan meteen weer terug en kan hem ook gelijk weer inzetten.

Kaart nummer 5 + 6: De Gebroeders Schromelijk. Nummer 5 is de ontvanger van de belastingen en nummer 6 is de tolheffer, en beide tezamen zorgen ervoor, dat onze staatskas altijd weer wordt gevuld. Heeft een speler de kaart met de **belastinginner** uitgespeeld, dan krijgt hij alle dukaten die op het veld met de belastinginner liggen (veld 5). Zijn er meerdere spelers op hetzelfde ogenblik op hetzelfde idee van de belastinginner gekomen, dan delen ze alle dukaten met elkaar: ieder neemt hetzelfde aantal 1- en 2-dukatens van het veld; gaat dat niet op, dan blijven de overgebleven dukaten eenvoudigweg op het veld liggen.

Dus als voorbeeld zo: op het veld liggen drie 1- en vijf 2-dukatens.

- * Eén speler krijgt dan alle acht geldstukken.
- * Twee spelers krijgen ieder één 1- en twee 2-dukatens (één 1- en één 2-dukatens blijven liggen).
- * Drie spelers nemen ieder één 1- en één 2-dukatens (twee 2-dukatens blijven liggen).

En wat voor de belastinginner geldt, geldt ook voor de tolheffer. Daarom gelden voor hem dezelfde regels.

Alles kon zo mooi zijn, waren er echter nog niet een paar verdere bouwvoorschriften.

Bouwvoorschriften

1. Genoeg is genoeg.

Wie **acht of meer geldstukken in één soort** heeft, moet meteen de helft daarvan kosteloos in de dukatenbuidel stoppen. Tenzij hij nu het document "Geschenke" uitspeelt. Bezit men bijvoorbeeld tien 2-dukatens, dan stopt men vijf daarvan in de dukatenbuidel. Bij een oneven getal wordt er **naar beneden afgerond** (bij bijvoorbeeld elf 1-dukatens, gaan er vijf in de buidel). Duidelijk, bij elkaar opgeteld mag men meer dan acht geldstukken hebben, dus bijvoorbeeld zes 1-dukatens en zeven 2-dukatens, elke eenheid telt voor zichzelf.

2. Met brief en zegel.

Voor degene die ze heeft, brengen de documenten altijd een voordeel. Men moet dus beslissen, welke je wilt hebben. Ze onderscheiden zich door een rode en een gele zegel:

- * Documenten met een rode zegel mogen alleen **aan het begin van een ronde** worden uitgespeeld, dus nog **voor** dat de **actiekaarten** worden opgedraaid. Wie niet oppast en zo'n rood document pas uitspeelt, nadat de actiekaarten zijn opgedraaid, heeft pech gehad en moet het document weer terugnemen.
- * Documenten met een gele zegel mogen daarentegen **altijd** in het spel worden gebracht. Het is volstrekt geoorloofd, ook meerdere documenten in een ronde in te zetten, waarbij het voor kan komen dat meerdere spelers tegelijkertijd hetzelfde document uitspelen. Eén en dezelfde speler mag echter niet in één ronde tweemaal hetzelfde document inzetten. De uitgespeelde documenten worden aansluitend opzij gelegd; ze spelen niet meer mee. Pas als de documentenstapel op Broeder Jacob zijn veld (veld 1) is opgebruikt, worden de afgelegde documenten opnieuw geschud en als nieuwe stapel gebruikt.

3. Het gehele overschot.

Liggen er aan het einde van een ronde nog dukaten op het veld van de belastinginner (veld 5) of op het veld van de tolheffer (veld 6), dan blijven ze ook daar liggen. Aan het begin van de volgende ronde komen er dan, overeenkomend aan de nieuwe dukaten-kaarten, weer nieuwe dukaten bij.

Het bouweinde: van de intocht tot de afrekening

Zodra de acties van alle uitgespeelde kaarten zijn uitgevoerd, begint de volgende ronde. Dat gaat zolang door, tot een speler aan het eind van een ronde een complete burcht heeft staan op zijn bouwplaats, bestaande uit vier muren en vier torens. Deze speler heeft gewonnen; dat betekent een bouwstop voor de anderen - het spel is afgelopen. Hebben meerdere spelers aan het eind van een ronde een complete burcht staan, dan wint de speler die de meeste dukaten heeft.

SPELREGELS IN HET KORT

Speelvoorbereiding

- * Het speelbord openvouwen en neerleggen.
- * Iedere speler krijgt een setje met actiekaarten in dezelfde kleur. Die kleur bepaalt ook de bouwplaats.
- * De documenten schudden en als dichte stapel op het veld met de monnik leggen.
- * De dukaten-kaarten schudden, stapelen en naast het bord leggen.
- * Burchtmuren en -torens op de daarvoor bestemde velden leggen.
- * Iedere speler krijgt één 1- en twee 2-dukatens.

Speelverloop

- * Dukaten-kaarten trekken en het overeenkomende aantal geldstukken op het veld met de belastinginner leggen en op het veld met de tolheffer.
- * Iedere speler legt dicht twee van zijn zes actiekaarten voor zich neer.
- * Wie wil, speelt één of meer van zijn documenten uit. De gebeurtenissen vinden meteen plaats.
- * De actiekaarten tegelijkertijd opendraaien en de acties uitvoeren. Met het laagste getal wordt er begonnen.

Actiekaarten

- * **Kaart nr. 1: *Broeder Jacob*.** Eén speler krijgt gratis het bovenste **document**. Meerdere spelers betalen vier dukaten voor één document.
- * **Kaart nr. 2: *Boer Johann*.** Eén speler mag maximaal twee **muren** kopen en betaalt per muur vier dukaten. Meerdere spelers betalen zes dukaten per muur; ook hier geldt: maximaal twee muren per speler. Muren op de bouwplaats bouwen.
- * **Kaart nr. 3: *Handwerkmeester Ehrenfried*.** Eén speler mag maximaal twee **torens** kopen en betaalt per toren vijf dukaten. Meerdere spelers betalen zeven dukaten per toren; per speler zijn er maximaal twee torens. Torens op de bouwplaats bouwen.
- * **Kaart nr. 4: *De Zwarte Ridder*.** Eén speler **incasseert** òf alle 2-dukatens van veld 5 of 6, òf hij **overvalt** met de bijzondere dobbelsteen een willekeurige buurman. Twee spelers gaan met elkaar in duel met de gewone dobbelsteen. De hoogste wint, de laagste gaat naar de kerker. Bij meer dan twee spelers gaan alle uitgespeelde Ridders meteen in de kerker. Het **vrij kopen** van een Ridder kost vier dukaten.
- * **Kaart nr. 5 + 6: *De Gebroeders Schromelijk*.** Eén speler krijgt meteen **alle dukaten** die op het overeenkomende veld liggen. Meerdere spelers delen de dukaten per soort eerlijk op.

Bouwvoorschriften

- * Iedere speler let erop dat geen enkele speler meer dan zeven 1- of zeven 2-dukatens heeft.
- * Met rode zegel gemarkeerde documenten mogen alleen aan het **begin van een ronde** worden gespeeld; de met gele zegel gemarkeerde documenten mogen **altijd** worden gespeeld. Uitgespeelde documenten gaan uit het spel. Overgebleven dukaten blijven op het speelbord liggen.

Speeleinde

- * Zijn alle uitgespeelde acties uitgevoerd, dan begint een nieuwe ronde.
- * Tenzij een speler aan het eind van een ronde een burcht bezit met vier muren en vier torens. Deze speler heeft gewonnen en beëindigt daarmee het spel.
- * Zijn er meerdere mensen tegelijkertijd klaar, dan wint degene die de meeste dukaten heeft.