

Carolus Magnus

Auteur: Leo Colovini

Uitgegeven door Winning Moves, 2000

Een strategisch bordspel voor 2-4 spelers vanaf 12 jaar.

Inhoud en voorbereiding

- 15 speelveldelementen (provincies) die in ovaal los van elkaar op tafel worden gelegd
- 5 x getalschijven van 1-5 (iedere speler krijgt een reeks) worden zichtbaar voor zich, buiten het ovaal gelegd (bij het inzetten worden ze juist binnen het ovaal gelegd)
- 4 burchtkaarten met de 5 kleuren (elke speler 1)
- 1 zak met 200 ridders in 5 kleuren (in midden van tafel — ovaal) — er worden vooraf 15 ridders (3 van elke kleur) genomen en willekeurig verdeeld over de provincies (elke provincie 1 ridder) — elke speler krijgt zijn aantal (zie schema) door te gooien met dobbelstenen en legt ze links van zijn burchtkaart (bij een kroon mag het kleur zelf gekozen worden)
- Karel de Grote (gele pion) wordt op willekeurige provincie gezet
- 4 dobbelstenen
- 5 familiewapens (cilindervormige blokjes in de 5 kleuren) (opzij te plaatsen in begin)
- 30 burchten in 3 kleuren (grijs-zwart-wit)

Het spel kan met 2/3/4 spelers gespeeld worden (zie afbeelding 1)

	2/4 spelers	3 spelers
Getalschijven	Zwart-wit	Grijs-zwart-wit
Ridders	7 ridders	9 ridders
Ridders in te brengen	3	4
Burchten	10 (bij 4 samen)	8
Dobbelstenen	3	4

Spelverloop

Vorbereiding

Elke speler legt om beurt zichtbaar een getalschijf voor zich. Tenzij niet anders mogelijk (dan is de eerstleggende laagst) mag door de volgende speler niet hetzelfde getal genomen worden. In de volgende beurt worden de getalschijven half boven de vorige gelegd. Als ze op zijn, wordt opnieuw begonnen. Het leggen van de schijven heeft volgende bedoeling :

- wie het kleinste cijfer legt begint als eerste met de acties (en dan de 2° kleinste...)

- het cijfer geeft aan hoeveel plaatsen Karel de Grote maximaal mag vooruit gezet worden

- wie het kleinste cijfer legt, legt als eerste zijn schijf in de volgende ronde

De acties van de speler aan beurt

Ridders in het spel brengen (3 of 4)

Hij kan ze plaatsen rechts van zijn burchtkaart bij de desbetreffende kleur met als doel controle te verwerven over die kleur. Hij krijgt deze als hij van alle spelers aan tafel de meerderheid heeft in die kleur. Als hij gelijk in aantal komt met iemand anders krijgt hij ze nog niet. Heeft hij de meerderheid, dan mag hij het familiewapen in dat kleur op zijn kaart plaatsen.

Hij kan de ridders plaatsen op een willekeurige provincie (om later ev. die provincie over te nemen)

Keizer Karel de Grote (Carolus Magnus) vooruitzetten

Hij mag de keizer laten staan of maximaal zoveel provincies vooruitzetten als op zijn getallenschijfje staat. Op die uiteindelijke provincie wordt telkens gewaardeerd. (dit is het moeilijkste element uit dit spel) Hierbij telt elke speler het aantal ridders die liggen in die provincie waarover hij controle heeft. Men heeft controle over een ridder als men het familiewapen ervan in bezit heeft. Wie de meerderheid controleert mag op deze provincie zijn burcht plaatsen. (per provincie staat altijd max. 1 burcht). Indien er al een burcht staat mag de eigenaar hiervan ze tellen als een ridder waarover hij controle heeft. Is er gelijkheid, dan verandert er niets!

Ridder reserve vervolledigen

De speler gooit met 3 (of 4) dobbelstenen en neemt de gegooide kleuren uit het midden bij zijn voorraad.

Is een kleur op geeft elke speler evenveel van die kleur terug in de voorraad.

Regio's

Als een speler controle heeft over 2 provincies naast elkaar mogen deze aan elkaar geschoven worden zodat een regio ontstaat (met daarop uiteraard 2 burchten). Een regio telt net als een provincie voor 1 stap van de keizer (zie vb 3-4-5-6 in handleiding).

Een regio is veel moeilijker over te nemen omdat de eigenaar al sowieso 2 punten scoort met zijn eigen burchten (buiten de ev. controle over ridders die daar liggen). Wordt een regio overgenomen neemt de vorige eigenaar zijn burchten weg en mag de overwinnaar evenveel burchten in de plaats stellen.

Speleinde

Het spel is gedaan van zodra 1 speler 10 (of 8) burchten heeft geplaatst of als er minder dan 4 regio's op de tafel liggen (dan is diegene die meest burchten kwijt is de winnaar)

Spel voor 3 spelers

Hier moet men dus 8 burchten proberen te plaatsen. Voor het bepalen van de controle moet er vergeleken worden met elke andere speler afzonderlijk. Voor het nemen van de schijfjes in de volgende ronde wordt dezelfde volgorde gebruikt als die van de schijfjes gelegd in de vorige ronde.

Spel voor 4 spelers

Er wordt 2 tegen 2 gespeeld. De spelers hoeven niet tegenover elkaar te zitten. Er moeten als ploeg 10 burchten geplaatst worden. Iedere speler heeft wel zelf zijn eigen burcht, er is geen vermenging van meerderheden, ridders, controle over kleuren ! Voor het bepalen van de meerderheid in een provincie worden wel de score van de 2 teams samengeteld.

Vooraf moet afgesproken worden of er tussen de 2 partners al dan niet mag gesproken en overlegd worden. Er wordt gepleit om dit wel te doen.

(enkele strategische tips vind je nog op pag. 4)



Date Last Modified: 23-04-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief