

Speelmateriaal

- 1 speelbord (wordt uit drie delen samengesteld)
- 25 speelkaarten (5 x de waarden 1 t/m 5)
- 8 speciale kaarten (vierkant)
- 2 speelfiguren + 2 markeerstenen

Idee van het spel

Kruist de degens! Bereid je voor op een sportieve strijd. En dan: *en garde!* Afwisselend worden kaarten uitgespeeld, de speelfiguren bewegen zich dienovereenkomstig heen en weer, voor- en achteruit. De spelers zoeken naar een zwakke plek om op het juiste moment toe te slaan...

Wie heeft de moed om als eerste te attaqueren? Maar pas op dat de tegenstander niet pareert en treft, want dan is de strijd verloren. Touché!

Winnaar is de speler die als eerste 5 duels heeft gewonnen.

Met het basisspel krijg je snel de basisregels van Duel onder de knie. Daarna ben je klaar voor het interessantere hoofdspel. Wie het niet afwisselend genoeg kan zijn, moet beslist ook het hoofdspel met de speciale kaarten proberen.

Het basisspel

Vorbereiding

Het speelbord wordt samengesteld en in de lengte tussen de beide spelers gelegd. Op het speelbord zijn 23 velden te zien en 2 scorelijsten met de cijfers 0 t/m 5.

De spelers kiezen een kleur en plaatsen hun speelfiguur op het eerste speelveld voor zich (=startveld) en een markeersteen op het 0-veld van zijn scorelijst.

De 25 speelkaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt 5 kaarten, die hij zodanig in de hand houdt dat zijn tegenspeler ze niet kan inzien. De resterende kaarten worden als dichte afneemstapel naast het speelbord gelegd.

De 8 speciale kaarten spelen in het basisspel en het hoofdspel geen rol.

Spelverloop

Het spel kent verschillende duels (= speelronden). Wie als eerste 5 duels heeft gewonnen, is de winnaar.

De spelers bepalen onderling wie de startspeler in het eerste duel is. Daarna begint altijd de verliezer van het vorige duel.

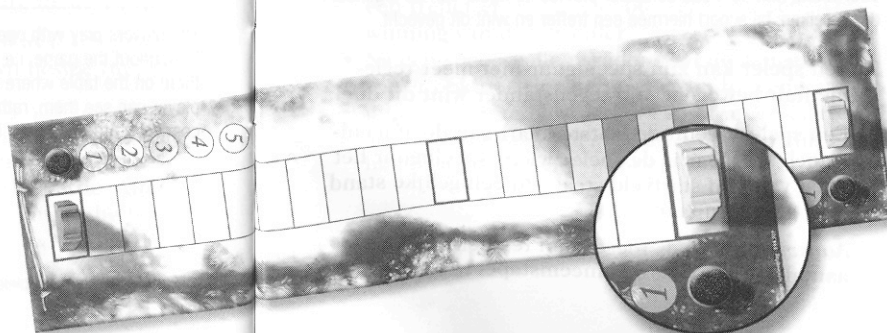
De spelers spelen om de beurt. Wie aan de beurt is legt een van zijn handkaarten open naast de afneemstapel en verplaatst vervolgens zijn speelfiguur exact evenveel velden vooruit of achteruit, als de kaart aangeeft. Heen en weer verplaatsen in dezelfde beurt is *niet* toegestaan. Ook is het niet toegestaan een speelfiguur van het speelbord af te laten lopen, het veld waarop de tegenstander staat te betreden of er over te springen.

Speelfiguren en markeerstenen opstellen

5 kaarten per speler

Speciale kaarten alleen bij "hoofdspel met speciale kaarten" gebruiken

Om de beurt 1 kaart uitspelen en de speelfiguur voor- of achteruit verzetten.



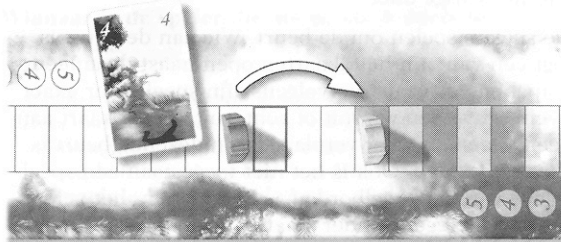
Ter afsluiting van de beurt vult de speler met de bovenste kaart van de afneemstapel zijn handkaarten aan, zodat hij weer 5 kaarten heeft. Nu is de tegenstander aan zet.

Let op: De uitgespeelde kaarten moeten open op een stapel gelegd worden, zodanig dat alleen de bovenste kaart zichtbaar is. Het is niet toegestaan de afgelegde kaarten in te zien!

Eind van een duel

Een duel is beslecht als één van de drie volgende situaties zich voordoen:

- 1) Een speler speelt een kaart uit waarmee zijn speelfiguur *precies* op het veld van de tegenstander zou belanden. In dit geval verplaatst hij zijn speelfiguur niet maar roept in plaats daarvan "treffer!". Hij heeft nu zijn tegenstander geraakt en wint daarmee het duel.



Voorbeeld: Met de 4 zou de speler precies de figuur van de tegenstander bereiken; hij scoort hiermee een treffer en wint dit gevecht.

- 2) Een speler kan zijn speelfiguur niet meer reglementair bewegen. Zijn tegenstander wint dit duel.
- 3) Een speler neemt de laatste kaart van de afneemstapel. Winnaar is de speler wiens speelfiguur het verst van zijn startveld staat. Bij een gelijke stand is er geen winnaar.

Aanwijzing: het is toegestaan te allen tijde het aantal kaarten van de afneemstapel te tellen.

Wie een duel gewonnen heeft zet zijn marker op de scorelijst een veld vooruit. Vervolgens begint het volgende duel:

- de speelfiguren worden op hun startveld gezet
- alle 25 speelkaarten worden geschud
- iedere speler krijgt 5 kaarten
- de speler die het laatste duel verloor, begint

Eind van het spel

Het spel is ten einde zodra een speler 5 duels gewonnen heeft. Deze speler is de winnaar.

Het hoofdspel

De voorbereidingen en het verloop van het spel zijn gelijk aan die van het basisspel.

Het maken van een treffer gaat hier echter anders: de speler die aan de beurt is, hoeft niet langer slechts één kaart uit te spelen om een treffer te maken maar ook *meer* passende kaarten. Daarna vult hij zijn handvoorraad weer aan tot 5 kaarten.

De tegenspeler heeft nu de mogelijkheid van **parade**, de afweer van een aanval. Daartoe moet hij *evenveel* kaarten van dezelfde waarde als die van de aanvaller uitspelen:

- Is hij daar niet toe in staat, dan heeft de aanvaller een treffer en is dit duel beslecht met een overwinning van de aanvaller.
- Na een succesvolle parade **moet** de aangevallen speler ook nog riposteren waarbij hij één kaart uitspeelt om te bewegen of één of meer kaarten als aanval uitspeelt. Pas daarna mag hij zijn handkaarten aanvullen tot vijf.

De winnaar van een duel, markeert dit op de scorelijst

Wie als eerste 5 duels heeft gewonnen, is de winnaar

Hoofdspel afwijkingen van basisspel:

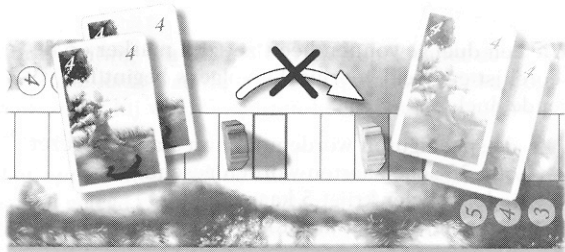
Om een treffer te maken mogen ook meer kaarten uitgespeeld worden

De tegenstander kan de aanval afweren door de zelfde kaarten (aantal en soort) uit te spelen

Wie het veld waarop de tegenstander staat kan bereiken, maakt een treffer en wint het duel

Men wint een duel ook als

- de tegenstander niet meer bewegen kan
- de eigen speelfiguur op het eind van het duel het verst van zijn startveld staat



Voorbeeld: De aanvaller speelt 2 vieren uit. Als de verdediger niet in staat is ook 2 vieren uit te spelen, heeft hij het duel verloren. Als de verdediger echter wel 2 vieren uitspeelt, pareert hij de aanval en moet aansluitend zelf ook een actie uitvoeren. Hij zou bijvoorbeeld nog een vier kunnen uitspelen, waarmee hij een tegenaanval inzet – en daarmee dit duel wint omdat er in totaal 5 vieren in het spel zijn.

Ook in het hoofdspel eindigt een duel pas wanneer een speler de laatste kaart van de afneemstapel neemt. Mocht dit na een aanval het geval zijn, dan heeft de aangevallen speler de mogelijkheid de aanval te pareren:

- lukt hem dit niet dan wint de aanvaller
- lukt het hem, dan wint de speler die het verst van zijn startveld staat. Bij een gelijke situatie wint niemand.

Hoofdspel met de speciale kaarten

Alle regels van het hoofdspel blijven gelden. Echter de 8 speciale kaarten en hun speciale spelregels worden toegevoegd.

De **8 speciale kaarten** worden voor een duel begint goed geschud en als blinde stapel naast het speelbord gelegd.

Voor elk duel wordt de bovenste kaart van de stapel omgedraaid *open* boven op de stapel gelegd: deze kaart geldt nu gedurende het hele duel voor beide spelers. Na het duel wordt hij blind onder de stapel geschoven.

De speciale kaarten hebben de volgende betekenis:

Er gebeurt niets bijzonders, het duel verloopt volgens de regels van het hoofdspel. Een van de 3 kaarten heeft bovendien "x2". Dit betekent dat de winnaar van dit duel zijn markeersteen twee velden vooruit mag zetten.

De speler die het duel begint, bepaalt welke van de vier andere speciale kaarten – 3 *handkaarten*, 10 *handkaarten*, *open handkaarten* en *niet terugtrekken* – geldt door dit hardop te verkondigen. Pas daarna worden de kaarten gedeeld.

De spelers spelen gedurende het hele duel niet met 5 maar slechts met 3 kaarten in de hand.

De spelers krijgen in het begin ieder 10 kaarten en 5 worden blind terzijde gelegd. Tijdens het hele duel worden geen nieuwe kaarten getrokken. Het duel is ten einde wanneer tenminste één speler zonder kaarten aan de beurt komt.



De spelers spelen gedurende het hele duel met open kaarten, d.w.z. ze nemen hun kaarten niet in de hand maar leggen ze open voor zich neer zodat de tegenstander ze goed kan zien.



De spelers mogen gedurende het hele duel hun speelfiguur niet achteruit (richting startveld) zetten. Natuurlijk eindigt een duel nu veel vaker omdat iemand zijn speelfiguur niet meer kan verzetten.