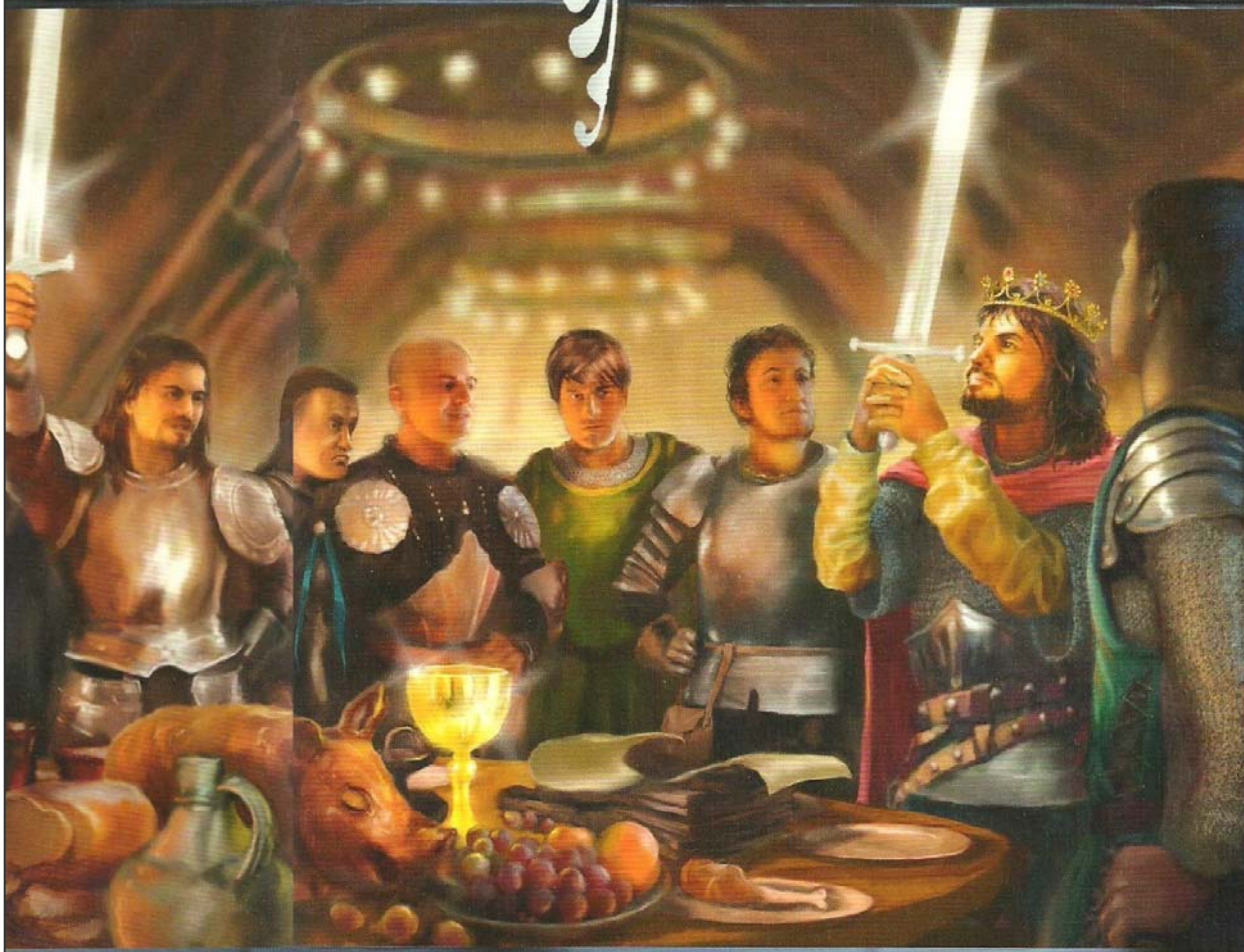


7
M. KIESLING
W. KRAMER

W. Kramer M. Kiesling
Artus

Artus



... en de ridders van de Ronde Tafel

Ravensburger

Artus

Alea, 2011

Michael KIESLING & Wolfgang KRAMER

2 - 4 spelers vanaf 9 jaar

± 60 minuten

Michael Kiesling / Wolfgang Kramer



Artus

en de ridders van de Ronde Tafel



SPELIDEE

De **spelers** hebben de leiding over een schaar edele ridders aan het Hof van Koning Arthur. De spelers proberen de rang en invloed (prestige) van hun ridders constant te vergroten door enerzijds bij de koninklijke Ronde Tafel (ook Tafelronde genoemd) zo dicht mogelijk bij de regerende vorst te zitten of door anderzijds bepaalde opdrachten met succes te vervullen.

OPGEPAST! De speler die niet op het juiste moment reageert, geraakt snel in afgunst en vindt zijn dappere krijgers plotseling op een ongunstige plaats aan de Tafelronde. Dit kan uiteraard zeer veel prestige kosten.

Aangezien Arthur tijdens het spel steeds weer van plaats wisselt of er van tijd tot tijd zelfs een nieuwe koning wordt gekroond, zijn de spelers gedwongen om hun ridders aan de Tafelronde telkens weer opnieuw te positioneren. De wedstrijd om de beste plaats mag beginnen!

De speler die aan het einde van het spel de meeste prestigepunten bezit, is de winnaar van het spel.

SPELIDEE

De spelers hebben de leiding over een groep van ridders met als doel om aan het Hof van Koning Arthur zo veel mogelijk prestige te behalen.

Hiervoor proberen ze hun ridders een gunstige plaats te bezorgen aan de Tafelronde.

De speler met de meeste prestigepunten wint het spel.

SPELMATERIAAL

- 1 **speelbord** (driedelig)
- 1 **draaischijf** (tafelblad)
- 1 **speenvarken**
- 12 **puntenfiches** (met "50")
- 28 **spelfiguren** (telkens 6 ridders in de vier spelerskleuren en ook telkens 2 prinses in zilver en brons).
- 10 **ringen** (goud)
- 88 **speelkaarten** (telkens 22 per spelerskleur)
- 1 **voetje** (transparant)

Voor het eerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt. Het transparante voetje wordt door de voorgestante gleuf in het midden van het tafelblad geschoven en daarna wordt het speenvarken in het voetje gestoken. Deze constructie kan na het spel intact blijven.



Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de teksten in de rechterkaders niet te lezen. Deze teksten zijn beknopte spelregels waarmee men, na een tijdje het spel niet meer gespeeld te hebben, vlot opnieuw in het spel kan stappen.

ARTUS bestaat uit een spelreglement voor beginners en een spelreglement voor gevorderden (zie de extra regels vanaf pagina 7).
Wij raden aan om te beginnen met het spel voor beginners.

Spel voor beginners (vanaf 9 jaar, zonder waarderingskaarten)

SPELVOORBEREIDING

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel samengesteld door de beide helften met het verbindingsonderdeel passend te verbinden.

De zilverkleurige en bronskleurige figuren (prinsen) worden op de vier stoelen met de kronen geplaatst, waarbij de identieke kleuren tegenover elkaar moeten staan.

OPMERKING

De vier stoelen met de kronen hebben in het verdere verloop van het spel geen bijzondere functie meer.

Dan worden bij de prins, die zich op de stoel met de grotere kroon bevindt, **3 ringen** omgehangen, waardoor hij tot **koning Arthur** wordt gekroond. De andere drie prinsen ontvangen elk slechts **1 ring**.

Aan het begin van het spel speelt het totaal geen rol of koning Arthur een zilverkleurige of een bronskleurige figuur is.

De **draaischijf** (tafelblad) wordt met het ronde deel van het voetje in de gleuf in het midden van het speelbord bevestigd. De draaischijf wordt met de hulp van het speenvarken zo gedraaid dat **het bord met de kroon zich direct naast koning Arthur** bevindt. Daar blijft de kroon nu voor de rest van het spel. Als koning Arthur wordt verplaatst of een nieuwe koning gekroond, wordt de draaischijf steeds, in overeenstemming met de nieuwe situatie, op de koning georiënteerd.

De **12 puntenfiches** (met 50) alsook de resterende **4 ringen** worden naast het speelbord klaargelegd.

Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:

- **6 ridders** (bij 2 en 3 spelers) of respectievelijk **5 ridders** (bij 4 spelers). Eén ridder plaatst iedere speler als telsteen op het veld 0/50 van het scorespoor van de prestigepunten. De andere ridders plaatsen de spelers vóór zich neer.

- **1 set speelkaarten.**

Deze speelkaarten sorteert iedere speler naar de verschillende rugzijdes in drie stapels: **ridderkaarten** (helm), **koningskaarten** (kroon) en **waarderingkaarten** (banderol). De stapel met de waarderingskaarten legt iedere speler daarna terug in de doos (deze zes kaarten worden alleen gebruikt in het spel voor gevorderden).

De beide andere stapels (met telkens acht kaarten) worden gescheiden van elkaar en verdekt zeer grondig gemixt. De speler legt de verdekte stapels vóór zich neer: links de stapel met de ridderkaarten en rechts de stapel met de koningskaarten.

Daarna neemt iedere speler van elk van zijn twee stapels de bovenste twee kaarten in de hand zodat elke speler uiteindelijk **4 handkaarten** ter beschikking heeft.

Er zijn speciale regels voor beginners en voor gevorderden.

SPEL VOOR BEGINNERS

SPELVOORBEREIDING

Het speelbord wordt klaargelegd.

De prinsen worden op de stoelen met de kronen geplaatst.

Koning Arthur krijgt 3 ringen. De andere prinsen krijgen elk 1 ring.

De draaischijf wordt met de hulp van het speenvarken bevestigd: de kroon staat naast de koning.

De puntenfiches en de resterende ringen worden naast het speelbord klaargelegd.

Iedere speler ontvangt:

- 5 ridders (4 spelers)
6 ridders (2 - 3 spelers)
(een ervan op veld 0/50)
- 8 ridderkaarten
- 8 koningskaarten

Iedere speler heeft 2x 2 kaarten in de hand.

Nadat iedere speler zijn handkaarten heeft bekeken, worden om de beurt, **tegen de wijzers van de klok in**, de ridders op vrije stoelen rond de tafel geplaatst. De oudste speler is de startspeler.

Zijn rechterbuurman begint met het plaatsen van de eerste ridder op een vrije stoel naar keuze, bijvoorbeeld naast de 10. Daarna plaatst de volgende speler, **tegen de wijzers van de klok in**, één van zijn ridders op een vrije stoel naar keuze (bijvoorbeeld naast de 8) ... enzovoort, tot alle spelers hun ridders op vrije stoelen hebben geplaatst.

In het spel met twee en drie spelers zijn er vijf, in het spel met vier spelers zijn er vier zulke plaatsingsrondes.

Het eigenlijke spel begint daarna met de startspeler en vervolgens gaat het spel tot het einde om de beurt verder **met de wijzers van de klok mee**.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over 16 rondes. De speler die aan de beurt is, speelt één van zijn handkaarten uit, voert de bijbehorende actie uit, legt de kaart terzijde (verdwijnt uit het spel) en trekt vervolgens een nieuwe kaart van één van zijn beide stapels naar keuze.

Daarna is zijn linkerbuurman aan de buurt ... enzovoort.

Iedere uitgespeelde kaart laat **precies één actie** toe:

- ⇒ **Een ridder verplaatsen** (met alle acht ridderkaarten).
- ⇒ **Een prins of de koning verplaatsen** (met 4 bepaalde koningskaarten).
- ⇒ **Een ring omhangen** (met de 4 andere koningskaarten).

Een ridder verplaatsen

Als de speler één van zijn ridderkaarten uitspeelt, moet hij naar keuze één eigen ridder zoveel stoelen (in het vervolg ook 'velden' genoemd) met de wijzers van de klok mee voorwaarts zetten zoals op de kaart wordt aangegeven.

De getalwaarde van zijn uitgespeelde kaart geeft de speler een zekere speelruimte hoever hij zijn ridder mag zetten.



Voorbeeld

Met de kaart '3 - 6' kan een speler kiezen of hij één van zijn ridders 3, 4, 5 of 6 velden voorwaarts zet (zie ook voorbeeld A op pagina 9).



AANDACHT

Deze kaart vormt een grote uitzondering. Hiermee kan een speler één van zijn ridders zoals gewoonlijk 1 tot 5 velden voorwaarts zetten, maar ook 1 tot 5 velden, tegen de wijzers van de klok in, achteruitzetten. Dit is de enige kaart van iedere speler waarmee hij één eigen ridder bewust achteruit kan zetten (zie ook voorbeeld B op pagina 9).

Prestigepunten

Als een speler één van zijn ridders verplaatst, ontvangt hij hiervoor prestigepunten of moet hij prestigepunten afgeven. De waarde van het veld dat hij met de ridder verlaat (dus niet het veld waarop hij met de ridder aankomt!), bepaalt de hoogte van de prestigepunten die hij ontvangt (bij **groene** getallen) of die hij respectievelijk moet afgeven (bij **rode** getallen). In overeenstemming met de behaalde of verloren punten zet hij zijn telsteen op het scorespoor vooruit of achteruit.



De oudste speler wordt de startspeler.

Daarna worden om de beurt, tegen de wijzers van de klok in, één voor één de ridders op een leeg veld geplaatst.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over 16 rondes.

Per ronde speelt iedere speler één handkaart uit en voert de bijbehorende actie uit:

- Een ridder verplaatsen.
- Een prins of de koning verplaatsen.
- Een ring omhangen.

Een ridder verplaatsen

Één eigen ridder in het aangegeven getalbereik van de uitgespeelde kaart voorwaarts zetten.



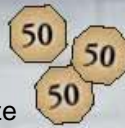
Met deze ridderkaart is ook het achterwaarts zetten van een eigen ridder toegelaten.



Prestigepunten

De speler ontvangt (bij **groene** getallen) of verliest (bij **rode** getallen) prestigepunten in overeenstemming met de waarde van het veld dat hij met zijn ridder verlaat.

Als een telsteen van een speler het **veld 50** op het scorespoor bereikt of overschrijdt, neemt hij de passende puntenfiche van de voorraad en legt de fiche voor zich neer.



Als een speler terug onder het **veld 50** zakt, moet hij uiteraard deze fiche terug in de voorraad leggen.

OPMERKING

Als het zeldzame geval zich zou voordoen dat een speler terug onder de grens van 0 prestigepunten valt, zet hij zijn telsteen passend achteruit en legt hij zijn telsteen neer zolang hij onder de grens van 0 punten zit.

Als een ridder aan het einde van zijn beweging op een bezette stoel landt, verdrijft hij deze figuur. Meer uitleg over het verdrijven vindt men op de volgende pagina onder het hoofdstuk 'Verdrijven' en in de uitgebreide voorbeelden op pagina 9.

Bij het bereiken van het veld 50 ontvangt men de passende puntenfiche.

De ridder die op een bezette stoel landt, verdrijft de aanwezige figuur.

Een prins of de koning verplaatsen

De prinsen en de koning zijn 'neutrale' spelfiguren en kunnen door alle spelers worden verplaatst. Als een speler één van zijn koningskaarten met een getalwaarde uitspeelt, moet hij een prins, passend aan de kleur, of de koning zoveel velden voorwaarts bewegen als door de kaart wordt aangegeven.



De getalwaarde van zijn uitgespeelde kaart geeft hem hierbij een zekere speelruimte hoever hij de prins of respectievelijk de koning mag verplaatsen. De achtergrondkleur van de kaart is hierbij zowel voor de prins alsook voor de koning bindend !

Een prins of de koning verplaatsen

Een prins of de koning in het aangegeven getalbereik van de uitgespeelde kaart voorwaarts zetten (wel aandacht besteden aan de kleurbeperking !).



Voorbeelden

- Met de zilverkleurige en bronskleurige "4 - 8" kan de speler een prins naar keuze of de koning 4, 5, 6, 7 of 8 velden voorwaarts verplaatsen.
- Met de zilverkleurige "1 - 7" mag hij één van de twee zilveren figuren (om het even of het nu een prins of de koning is) 1 tot 7 velden voorwaarts verplaatsen. Hij mag echter geen bronskleurige figuur verplaatsen !



AANDACHT

Deze kaart vormt een grote uitzondering. Hiermee kan een speler een prins naar keuze of de koning zoals gewoonlijk 1 tot 5 velden voorwaarts zetten, maar ook 1 tot 5 velden, tegen de wijzers van de klok in, achteruitzetten. Dit is de enige kaart van iedere speler waarmee hij een prins naar keuze of de koning bewust achteruit kan zetten.

Als koning Arthur wordt verplaatst, wordt de draaischijf onmiddellijk zo georiënteerd dat het bord met de kroon zich direct naast koning Arthur bevindt.

Met deze koningskaart is ook het achterwaarts zetten van een prins of de koning toegelaten.



Prestigepunten

Als een speler een prins verplaatst, geeft de waarde van het veld dat hij met de prins verlaat, de hoogte van de prestigepunten aan, die hij ontvangt (**groen**) of die hij respectievelijk moet afgeven (**rood**). In overeenstemming met de behaalde of verloren punten zet hij zijn telsteen op het scorespoor vooruit of achteruit.

Als een speler besluit om de koning te verplaatsen, ontvangt hij hiervoor geen prestigepunten omdat de koning steeds naast de kroon staat (en de waarde hiervan is 0).

Als de verplaatste prins of de verplaatste koning op een bezette stoel landt, verdrijven ze deze figuur (zie volgende pagina onder 'Verdrijven').

Prestigepunten


De speler ontvangt (**groen**) of verliest (**rood**) prestigepunten in overeenstemming met de waarde van het veld dat hij met de prins verlaat (met de koning is het altijd 0 !).

De figuur op een bezet doelveld wordt verdreven.

Verdrijven

Op elke stoel kan zich steeds maar één figuur bevinden. Eindigt de zet van een figuur (om het even of het een ridder, een prins of de koning is) op een bezette stoel, wordt de figuur die zich op deze stoel bevindt (om het even of het een eigen of een ridder van een tegenstander is en om het even of het een prins of de koning is) **verdreven** en moet op het eerstvolgende vrije veld, tegen de wijzers van de klok in, worden teruggezet (wat zeer vaak het veld zal zijn dat de verplaatste figuur zonet heeft verlaten). Als koning Arthur wordt verdreven, wordt de draaischijf onmiddellijk zo georiënteerd dat het bord met de kroon zich direct naast koning Arthur bevindt.

OPMERKINGEN

- *Verdreven figuren leveren nooit zegepunten op !*
- *Als een figuur op basis van een kaart 1 - 5  tegen de wijzers van de klok in, wordt verplaatst en op een bezet veld landt, wordt de verdreven figuur zoals gewoonlijk **tegen de wijzers van de klok in** naar het eerstvolgende vrije veld teruggezet ! (zie ook het voorbeeld B op pagina 9).*



Een ring omhangen

De speler neemt een ring van de voorraad naast het speelbord en hangt de ring rond een prins, nooit rond de koning ! De uitgespeelde kaart geeft aan of men alleen een zilverkleurige of alleen een bronskleurige of een prins naar keuze een ring kan omhangen (let hierbij op de kleur van de achtergrond !).



Zodra een prins de derde ring krijgt omgehangen, wordt hij onmiddellijk tot nieuwe koning gekroond. De oude koning wordt opnieuw een gewone prins door twee ringen van hem terug in de voorraad te leggen.

De draaischijf wordt onmiddellijk zo georiënteerd dat het bord met de kroon zich direct naast de nieuwe koning bevindt.



**niet
vergeten !**

Prestigepunten

Voor het omhangen van een ring (ook een derde ring !) ontvangt de speler prestigepunten (**groen**) of moet hij prestigepunten afgeven (**rood**) en dit in overeenstemming met de waarde van het veld waarop de prins staat. De prinsen worden niet verplaatst door het omhangen van ringen.


Nieuwe handkaarten

Nadat een speler een kaart heeft uitgespeeld en heeft uitgevoerd, legt hij deze kaart terzijde (de kaart verdwijnt uit het spel) en trekt tot besluit de bovenste kaart van één van zijn twee verdeckte stapels naar keuze. Zodra één stapel is opgebruikt, kan uiteraard nog maar van één stapel worden getrokken. Zodra de beide stapels zijn opgebruikt, kan geen kaart meer worden nagehouden. De spelers spelen zolang verder tot alle handkaarten zijn uitgespeeld.

EINDE VAN HET SPEL

Na **16 spelrondes**, op het moment dat iedere speler al zijn kaarten heeft uitgespeeld, eindigt het spel. De speler die nu de meeste prestigepunten bezit, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Verdrijven

Als een figuur op een bezet veld landt, wordt de figuur die daar staat, verdreven naar het eerstvolgende vrije veld en tegen de wijzers van de klok in (dit geldt ook bij de kaarten 1 - 5 .

Een ring omhangen

De speler kan bij een prins (nooit bij de koning) een ring omhangen (wel aandacht besteden aan de kleur van de achtergrond).

Een derde ring bij een

prins betekent onmiddellijk de kroning van een nieuwe koning:

- de oude koning legt twee ringen terug in de voorraad;
- de draaischijf wordt opnieuw georiënteerd.

Prestigepunten

De speler ontvangt (**groen**) of verliest (**rood**) prestigepunten in overeenstemming met de waarde van het veld waarop de prins staat.

Nieuwe handkaarten

De speler trekt na zijn zet de bovenste kaart van één van zijn beide stapels naar keuze.

EINDE VAN HET SPEL

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Spel voor gevorderden (vanaf 12 jaar, met waarderingskaarten)

Alle regels van het spel voor beginners blijven gelden,
met de volgende uitzonderingen:

SPELVOORBEREIDING

Iedere speler mixt zeer grondig zijn 6 verdeckte waarderingskaarten en legt die als een derde verdeckte stapel rechts naast zijn beide andere stapels.

Iedere speler neemt telkens drie kaarten van de ridderstapel en drie kaarten van de koningsstapel in de hand, dit betekent dat er met **6 handkaarten** wordt gespeeld. Na de eerste ronde kunnen ook waarderingskaarten worden nagetrokken.

SPELVERLOOP

Nu speelt elke speler steeds **direct na elkaar 2 willekeurige handkaarten** uit in een volgorde naar keuze. Dit betekent dat hij een eerste kaart uitspeelt en de bijbehorende actie uitvoert (met prestigepunten en verdrijven ...) en de kaart dan terzijde legt. Direct daarna speelt hij zijn tweede kaart uit en voert hij de bijbehorende actie uit (met prestigepunten en verdrijven ...) en legt deze kaart eveneens terzijde.

Daarna trekt hij om te beginnen één kaart van één van zijn drie stapels naar keuze. Nadat hij de kaart heeft bekeken, trekt hij tot slot een tweede kaart van een stapel naar keuze.

Daarna komt zijn linkerbuurman aan de beurt die eveneens twee acties ter beschikking heeft ... enzovoort.

EINDE VAN HET SPEL

Na **11 spelrondes**, op het moment dat iedere speler al zijn kaarten heeft uitgespeeld, eindigt het spel. De speler die nu de meeste prestigepunten bezit, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

DE WAARDERINGSKAARTEN

Principieel geldt voor alle waarderingskaarten dat steeds alleen de eigen ridders worden bedoeld wanneer op deze waarderingskaarten over ridders wordt gepraat.

Waardeer alle ridders

De speler die deze kaart uitspeelt, moet al zijn ridders aan de Tafelronde (vier bij 4 spelers of respectievelijk vijf bij 3 en 2 spelers) met de punten waarderen die zij op dat moment opleveren en zijn telsteen passend op het scorespoor van de prestigepunten vooruit of achteruit zetten (zie ook het voorbeeld D op pagina 9).

Waardeer alle ridders (met omgekeerd voorteken)

De speler die deze kaart uitspeelt, moet al zijn ridders aan de Tafelronde met de punten waarderen die zij op dat moment opleveren, maar nu wel met omgekeerd voorteken. Dit betekent dat alle plustekens worden minpunten en alle mintekens worden pluspunten (zie ook het voorbeeld D op pagina 9).

SPEL VOOR GEVORDERDEN

SPELVOORBEREIDING

Er wordt een extra derde verdeckte stapel voor iedere speler gevormd met de 6 waarderingskaarten.

Elke speler heeft steeds 6 handkaarten.

SPELVERLOOP

Iedere speler moet per ronde telkens 2 kaarten uitspelen en onmiddellijk uitvoeren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 11 spelrondes.



Waardeer telkens één eigen ridder op een groen, een geel en een rood veld of incasseer -15 prestigepunten

De speler die deze kaart uitspeelt, moet telkens één eigen ridder naar keuze op een **groen veld** (1 tot 10), op een **geel veld** (3x 0) en op een **rood veld** (-1 tot -15) waarden en zijn telsteen passend op het scorespoor vooruit of achteruit zetten (zie ook het voorbeeld D op pagina 9).

Als een speler niet minstens één ridder op telkens een groen, een geel of een rood veld heeft, kan hij deze kaart wel spelen maar hij ontvangt hiervoor **15 minpunten** (ongeacht de posities van zijn ridders).

Dit geldt ook wanneer de speler, later tegen het einde van het spel, bij gebrek aan andere mogelijkheden, deze kaart toch moet uitspelen zonder de voorwaarde te kunnen vervullen (zie ook het voorbeeld E op pagina 9).



Waardeer twee ridders op het tapijt of incasseer -25 prestigepunten

De speler die deze kaart uitspeelt, moet twee van zijn ridders, die zich op een plaats naar keuze op één van de zes stoelen van het tapijt bevinden, waarden en zijn telsteen passend op het scorespoor vooruit of achteruit zetten (zie afbeelding).

Als een speler slechts één of geen ridder op de 6 tapijtvelden heeft, mag hij toch deze kaart uitspelen en hij ontvangt dan (ongeacht de positie van zijn ridders) **25 minpunten**.

Dit geldt ook wanneer de speler, later tegen het einde van het spel, bij gebrek aan andere mogelijkheden, deze kaart toch moet uitspelen zonder de voorwaarde te kunnen vervullen (zie ook het voorbeeld F op pagina 9).



Waardeer drie ridders op rode velden of incasseer -50 prestigepunten

De speler die deze kaart uitspeelt, moet drie van zijn ridders naar keuze, die zich op een rood veld (-1 tot -15) bevinden, waarden en zijn telsteen passend op het scorespoor vooruit of achteruit zetten.

Als een speler slechts twee of minder ridders op rode velden heeft staan, mag hij toch deze kaart uitspelen en hij ontvangt dan (ongeacht de positie van zijn ridders) **50 minpunten**.

Dit geldt ook wanneer de speler, later tegen het einde van het spel, bij gebrek aan andere mogelijkheden, deze kaart toch moet uitspelen zonder de voorwaarde te kunnen vervullen (zie ook het voorbeeld G op pagina 9).



Verplaats een figuur 1 tot 3 velden voorwaarts of hang een prins een ring om of waardeer één ridder

De speler die deze kaart uitspeelt, moet één van de drie mogelijke opties kiezen:

- ⇒ **ofwel** verplaatst de speler een eigen ridder, een prins naar keuze of de koning 1 tot 3 velden voorwaarts met alle gekende consequenties (zoals prestigepunten, verdrijven, ... enzovoort);
- ⇒ **ofwel** hangt de speler bij een prins naar keuze (niet bij de koning !) een ring om met alle gekende consequenties (zoals prestigepunten, eventueel een nieuwe koning, ... enzovoort);
- ⇒ **ofwel** waardeert de speler zijn beste ridder en zet, passend aan de behaalde prestigepunten, zijn telsteen op het scorespoor vooruit of eventueel ook achteruit.



Voorbeeld A

Als Rood zijn ridder van veld 5 vier velden voorwaarts zet, ontvangt hij hiervoor 5 prestigepunten (PP) en verdriift de zwarte ridder van veld 10 naar veld 8. Als de speler deze ridder vijf velden voorwaarts had gezet, ontving hij eveneens de 5 PP en zou koning Arthur worden verdreven naar veld 8 (de draaischijf moest dan terug worden georiënteerd!). Plaatsde hij de ridder maar drie velden voorwaarts, kreeg hij ook 5 PP en werd er geen andere figuur verdreven.



Voorbeeld B

Zet Rood zijn ridder van veld 5 drie velden achterwaarts (alleen met deze kaart toegelaten!), ontvangt hij hiervoor 5 PP en verdriift hij de blauwe ridder van veld 2 naar veld -6.



Rood rekent er op dat de zilveren prins op veld 3 de volgende koning zal worden en dan zou zijn ridder direct naast de nieuwe koning staan (op het nieuwe veld 10).

Voorbeeld C

Om het even welke speler de zilveren prins op veld 3 een ring omhangt, hij krijgt hiervoor 3 PP. Meteen wordt deze prins de nieuwe koning en de oude koning wordt een gewone prins (de draaischijf moet georiënteerd worden!).



Voorbeeld D

Als Zwart deze kaart uitspeelt, ontvangt hij hiervoor 2 PP (10-3-5+0). Moesten de andere spelers deze kaart uitspelen, kreeg Blauw 14 PP (7+6+2-1) en Rood 1 PP (5+4+1-9). Beige zou zelfs 13 PP achteruit moeten (-2-4-7-0). Zou Beige echter de kaart 'Waardeer alle ridders met omgekeerd voorteken' hebben gespeeld, ontving hij 13 PP (2+4+7+0).



Elk voorbeeld moet als een afzonderlijke momentopname worden bekeken!

Voorbeeld E

Zwart is momenteel de enige speler, die deze waarderingskaart zinvol kan uitspelen, omdat hij hiervoor 7 PP (10-3-0) ontvangt in plaats van -15 PP. Alle andere spelers moeten telkens 15 PP afgeven als ze deze kaart zouden spelen.



Voorbeeld F

Als Zwart deze kaart uitspeelt, moet hij 3 PP terug (-3+0 in plaats van -25 PP). Zijn ridder op de -5 negeert hij. Blauw en Rood zouden beiden 25 PP terug moeten als ze deze kaart zouden spelen. Beige zou 4 PP terug moeten.



Voorbeeld G

Beige is momenteel de enige speler die deze waarderingskaart zinvol kan uitspelen omdat hij 'maar' 13 PP (-2-4-7) terug moet in plaats van -50 PP. Alle andere spelers moeten telkens 50 PP terug als ze deze kaart zouden spelen.



Als men kritiek, vragen of suggesties heeft bij dit spel, schrijf dan naar onderstaand adres of neem contact op:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722 | E-Mail: info@aleaspiele.de

Bezoek ook onze website: www.aleaspiele.de

© 2010 Michael Kiesling / Wolfgang Kramer
© 2011 Ravensburger Spieleverlag

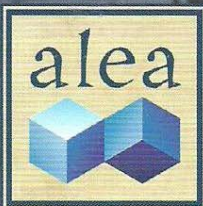
229183



*Luister goed dappere ridders !
 Maak jullie klaar voor de wedstrijd aan de
 koninklijke Ronde Tafel.
 Hoe dichterbij Koning Arthur zit,
 hoe groter je prestige zal zijn !*

*Een eenvoudig en tactisch spel, rijk aan afwisseling
 en een toenemende moeilijkheidsgraad.*

ENGLISH RULES IN
 COLOUR INCLUDED
 RÈGLES EN FRANÇAIS ET
 EN COULEUR INCLUSES



© 2011 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60
 88194 Ravensburg

Made in Czech Republic



Autoren: M. Kiesling & W. Kramer
 Illustration: C. Stephan & M. Hoffmann
 Design: M. Suzuki
 Fotos: Markus Schmuck
 Realisation: Stefan Brück

Warnung! Erstickungsgefahr. Attention! Risque
 d'asphyxie. Warning! Danger of choking.

2-4 Spieler ab 9 Jahren

Dauer: 30-60 Minuten

Anspruch 

Inhalt: 88 Spielkarten,
 1 Drehscheibe, 1 Spiel-
 plan, 1 Spanferkel, 10
 Ringe, 24 Ritter, 4 Prin-
 zen, 12 Punkteplättchen,
 3 4fbg. Spielregeln Din A 5

© vertaling: Herman BELLEKENS
 herman.bellekens@skynet.be
 8 april 2011