

KNATSCH

van Michael SCHACHT

Voor 2 tot 6 strijdvaardige ridders. Speelduur 20 tot 40 minuten. Vanaf 8 jaar.



Spelidee

Iedere ridder probeert burcht na burcht zijn invloed uit te breiden, om de machtigste van het land te worden. Door te dobbelen moet men trachten hoogwaardige meerlingen (drielingen, vierlingen, enz.) te bereiken. Enkel op die manier kan men burchten veroveren, tornooien winnen en speciale kaarten buitmaken. Met burchten en gewonnen tornooien kan men de strijd in zijn voordeel beslechten. De speciale kaarten breiden de actiemogelijkheden uit. In iedere ronde probeert men door het dobbelen kaarten buit te maken. Bereikt men één van de drie mogelijke kaartencombinaties, dan wint men het spel. De **burchtkaart** speelt daarbij een belangrijke rol.

Spelmateriaal

6 dobbelstenen

56 kaarten

1 spelreglement

Burchten (16)

Tornooien (9)

Speciale kaarten (23)

Speldoelen (3)

Spelvoorbereiding

- Een startspeler bepalen.
- De 5 blanco speciale kaarten (voor eigen ideeën) worden uit het spel genomen.
- De 3 doelkaarten worden open in het midden van de tafel gelegd. Ze dienen enkel voor een beter overzicht.
- 6 burchtkaarten met zes verschillende wapens uitzoeken en mengen. Iedere speler trekt verdekt één kaart en legt ze open voor zich neer.
- Naargelang het aantal spelers, blijven er 1 tot 4 burchten over. Die worden met de overige kaarten gemengd.
- Maak van deze kaarten twee stapels en leg deze open in het midden van de tafel.

Verloop van het spel

Men speelt met de klok mee.

De startspeler begint. Hij dobbelt zoals volgt, om een kaart buit te maken:

1. Hij geeft aan voor welke kaart hij zal dobbelen. Dat kan in het begin enkel één van de bovenste kaarten van beide stapels zijn. Later kunnen dat ook kaarten van de tegenstrever zijn.
2. Op de meeste kaarten staat bovenaan een dobbelsteencombinatie. Deze combinatie moet hij overtreffen met zijn worp.
3. slaagt hij erin de worp te overtreffen, dan neemt hij deze kaart;
Slaagt hij hier echter niet in, en ging het over een kaart van een stapel, dan wordt deze kaart onder de stapel geschoven.
Daarna is de volgende speler aan de beurt.
Buitgemaakte kaarten worden steeds open voor zich neergelegd.

Dobbelen

- De dobbelsteen-combinatie bovenaan op de kaart bestaat uit drie rode en één gele dobbelsteen. (Hier in het reglement zijn de rode dobbelstenen zwart en de gele dobbelsteen wit voorgesteld).
- De rode dobbelstenen op de kaart stellen een drieling voor. Deze moet men bij het dobbelen overtreffen, om de kaart te veroveren.
- De gele dobbelsteen is enkel belangrijk bij een dobbelresultaat dat gelijk is aan dat van de kaart.
- Men begint met de zes dobbelstenen.

- Men mag tot driemaal dobbelen. Men is echter niet verplicht om driemaal te gooien. Men kan ook vroeger ophouden.
- Na iedere worp mag men beslissen welke dobbelstenen men laat liggen en met welke men nogmaals werpt.
- Zessen moet men laten liggen en zij tellen niet. Men moet ze dus opzij leggen en men mag er niet verder mee dobbelen.
- Men mag reeds opzij gelegde dobbelstenen bij een latere worp opnieuw gebruiken (behalve de zessen).

Kaart veroverd?

Na het dobbelen kijkt men of de gewenste kaart werd veroverd.

- Een vijfing is meer waard dan een vierling, een vierling meer dan een drieling, enz.

Een speler werpt b.v. voor een burchtkaart met de dobbelcombinatie 3-3-3-2. Hij gooit uiteindelijk 2-2-2-2 en overtreft daarmee de combinatie.

- Een drieling van vijven is meer waard dan een drieling van vieren, enz.

Een speler werpt b.v. voor een burchtkaart met de dobbelcombinatie 3-3-3-4. Hij werpt 5-5-5 en overtreft dus de opgegeven combinatie.

- Indien de worp even hoog is (en enkel dan), beslist het zogenaamde "reservegetal". Het reservegetal op de kaart is de gele dobbelsteen en bij het dobbelen is het reservegetal het hoogste aparte getal .

Bij voorbeeld: bij de combinatie 5-5-5-4-3-6 is het reservegetal: 4 en bij de combinatie 5-5-5-2-2-6 is het reservegetal: 2.

Een speler dobbelt voor een burchtkaart met 3-3-3-2. Hij verkrijgt als resultaat 3-3-3-1. Voor de drieling van drie is alles in orde, dus moet het reservegetal beslissen. Aangezien 1 niet hoger is dan 2, overtreft de speler de combinatie niet. Het was hem wel gelukt geweest met b.v. 3-3-3-4.

Kaart nemen van de stapel of van een speler?

Afhankelijk van de kaart die men wil veroveren, gebeuren er verschillende zaken:

Om een BURCHT- of een SPECIALE KAART van de stapel te veroveren, dobbelt men zoals hierboven beschreven.

Bij een mislukking, wordt de kaart onder de stapel geschoven.

Om een BURCHTKAART van een andere speler te veroveren, dobbelt men op dezelfde wijze als wanneer ze op een stapel zou liggen.

Overtreft men de combinatie op de kaart, dan mag de aangevallen speler zijn burcht verdedigen. Deze moet dan op zijn beurt het resultaat dat de aanvaller gedubbeld heeft, overtreffen. Slaagt hij hierin, dan mag hij zijn burcht behouden. Zoniet krijgt de aanvaller de kaart.

Indien de aanvaller er niet in slaagt om de combinatie van de kaart te dobbelen, dan hoeft de aangevallen speler zich ook niet te verdedigen.

Belangrijk.

Een speler met slechts één burchtkaart in zijn bezit, mag niet aangevallen worden.

Indien het gaat om **een speciale kaart van een andere speler**, dan mag de aangevallen speler zijn speciale kaart niet verdedigen.

Bij een **tornooikaart** van de stapel, wordt men automatisch de inrichter van een toernooi en probeert men het op te nemen tegen alle andere spelers. De inrichter heeft hierbij een bijzonder voordeel: Hij mag tot viermaal dobbelen. Hij begint en probeert een zo hoog mogelijk resultaat te werpen. Nu volgen om de beurt de andere spelers. Iedere speler werpt tot driemaal en telkens moet men het beste resultaat van zijn voorganger trachten te overtreffen. Wanneer iedere speler gedubbeld heeft, is de winnaar van het toernooi gekend. Hij mag de tornooikaart nemen.

Tornooikaarten van andere spelers kan men niet veroveren.

Nogmaals aan de beurt?

Normaal gesproken dobbelt men slechts voor één kaart. De speler verovert al dan niet de kaart en dan is zijn beurt voorbij. Wie echter een speciaalkaart van de stapel verovert, heeft het extra voordeel dat hij nogmaals mag dobbelen voor een kaart van zijn keuze. Dan kan, zoals steeds, een kaart van de stapel zijn, of een kaart van een tegenspeler. Indien hij dan weer een speciale kaart verovert, dan mag hij nogmaals dobbelen voor een andere kaart, enz.

Kaarten onder de stapel schuiven

Vooraleer men dobbelt om een kaart te veroveren, mag men de bovenste kaart van een stapel wegnemen en onder de stapel schuiven. Zo kan men zijn keuze proberen te verbeteren. Wanneer een speler tijdens zijn beurt voor meerdere kaarten dobbelt, mag hij deze actie toch slechts eenmaal uitvoeren.

Geen dubbele kaarten

Men mag nooit kaarten veroveren die men reeds bezit. Uitzondering hierop: de tornooikaarten. Men kan immers steeds een tornooi winnen.

Heeft men b.v. reeds een burcht met een rode vlag, dan mag men geen burcht veroveren die ook een rode vlag heeft, echter wel een burcht met een groene vlag.

Heeft men reeds een tornooikaart, dan mag men ook nog andere tornooikaarten winnen.

Einde van het spel

Er zijn drie mogelijkheden om het spel te beëindigen en te winnen:

1. Men bezit vier verschillende burchten.
2. Of men bezit drie verschillende burchten en de "de koning wordt van de troon gestoten".
De speler die aan het begin van zijn beurt drie burchten bezit en de combinatie op de kaart met de koning kan overtreffen, heeft de koning van de troon gestoten en is de winnaar. Slaagt deze speler hier echter niet in, dan moet hij de "wraak van de koning" ondergaan: Hij verliest een burcht van zijn keuze. Deze burcht komt onderaan een willekeurige stapel te liggen.
3. Of men bezit twee verschillende burchten en drie tornooikaarten.

De drie mogelijkheden om te winnen zijn steeds te bekijken op de doelkaarten.

De speciale kaarten

Iedere speciale kaart geeft een bepaald voordeel, waar de speler steeds kan van genieten, zolang hij in het bezit is van deze kaart. Het voordeel van een pas veroverde kaart kan men onmiddellijk benutten.

Dobbelkaart (8x)

Er zijn vijf verschillende dobbelkaarten (1 tot 5).

Met deze kaart kan men het resultaat van zijn worp verbeteren: De kaart telt als een extra dobbelsteen.

Een dobbelkaart met b.v. een 4 kan van een geworpen tweeling van vieren, een drieling van vieren maken.

Een dobbelkaart kan men ook gebruiken voor het reservegetal.

Katapult (3x)

Met een katapult kan men tot viermaal dobbelen, indien men een burcht van de tegenspeler aanvalt.

Voor een burcht van de stapel, mag men zijn katapult niet gebruiken.

Tornooi-kampioen (1x)

Met een Tornooi-kampioen kan men bij een tornooi steeds tot viermaal werpen, ook indien men niet de inrichter van het tornooi is.

Stapel (3x)

Met deze kaart kan men tot tweemaal toe de bovenste kaart van een stapel onder de stapel schuiven. Dit hoeft niet onmiddellijk na elkaar te gebeuren, en ook niet van dezelfde stapel.

Een speler schuift b.v. een kaart die bovenaan ligt onder de stapel. Dan verovert hij een bijzondere kaart van de stapel. Hij is nog steeds aan de beurt, en nu benut hij zijn Stapel-kaart, waarbij hij een tweede kaart onder een stapel schuift.

Wachter voor de burchtkaarten (3x)

Deze kaart beschermt twee eigen burchten voor aanvallen. Dit betekent, alleen wanneer men deze kaart op voorhand aan deze twee burchten heeft toegewezen (bij mekaar gelegd).

Is men aan de beurt, dan mag men de toewijzing weer veranderen. De wachter zelf wordt echter niet beschermd en kan aangevallen worden.

Wachter voor speciale kaarten

Deze kaart beschermt één eigen speciale kaart tegen een aanval. Dit betekent, alleen wanneer men deze kaart op voorhand toegewezen heeft aan deze speciale kaart heeft toegewezen (bij mekaar gelegd). Is men aan de beurt, dan mag men de toewijzing weer veranderen. De wachter zelf kan wel aangevallen worden.

Verraad (1x)

Deze kaart maakt het veroveren van een burcht gemakkelijker. Met deze kaart verandert men de dobbelcombinatie van elke burchtkaart van de stapel in 2-2-2-4.

Bescherming (1x)

Deze kaart beschermt een speler tegen de "wraak van de koning". De koning is deze speler steeds gunstig gezind en de speler moet geen burcht afgeven (Zie: Einde van het spel).

Geen dubbele kaarten

Ook voor speciale kaarten geldt de regel dat men geen kaart mag kiezen die men al in zijn bezit heeft.

Men mag b.v. niet meermaals de kaart "Wachter voor een burcht" bezitten. Men mag echter wel een wachter voor een burcht en een wachter voor een speciale kaart bezitten.

Men mag b.v. ook niet meermaals de dobbelkaart 1 bezitten. Maar een 1, een 2, een 3, een 4 en een 5, dat mag wel.

Uitzondering

Indien een speler geen actie kan ondernemen, omdat de kaarten waaruit hij kan kiezen, (ook de kaarten van de tegenspelers) allemaal reeds in zijn bezit zijn, en hij heeft reeds gebruik gemaakt van de mogelijkheid om kaarten onder de stapel te schuiven, dan mag hij kaarten onder de stapel schuiven tot hij wel een actie kan ondernemen.

Tip

Aangezien er slechts 9 tornooikaarten zijn, kan het bij 5 en 6 spelers soms onmogelijk zijn het spel te winnen met behulp van de tornooien.

Spel voor twee spelers

Voor twee spelers geldt de volgende beperking:

Men mag de burcht van een tegenspeler pas aanvallen, wanneer deze minstens drie burchten bezit.

Spelvoorbeeld

Marc is aan de beurt. De kaarten van de andere spelers of van de stapels interesseren hem niet. Hij schuift dus de bovenste kaart van een stapel onder deze stapel. Nu verschijnt er een burchtkaart met 3-3-3-2, die hij nog niet heeft. Hij zegt dat hij daarvoor gaat spelen. Nu werpt hij met de zes dobbelstenen. Hij gooit 5-5-2-3-6-6. Nu moet hij eerst alle zessen opzij leggen. Ook de twee vijven laat hij liggen. Hij gooit nogmaals met de laatste twee dobbelstenen. Hij gooit 4-6. De zes moet hij weer opzij leggen. Dan gooit hij een derde en laatste maal, nu echter met nog slechts één dobbelsteen. Hij gooit een 5. Hij heeft nu dus een drieling van de vijven gegooid en overtreft daarmee de dobbelcombinatie op de kaart. Hij mag de kaart nemen. Nu is Carl aan de beurt. **Carl** heeft gezegd dat hij gaat spelen voor een speciale kaart met de volgende dobbelcombinatie: 4-4-4-1. Hij werpt 4-4-4-5-2-6. Zo heeft hij de dobbelcombinatie reeds bij de eerste worp overtroffen. Hij hoeft niet verder te dobbelen en neemt de kaart. Zijn beurt is ten einde. **Diane** schuift een kaart onder de stapel. Ze heeft de beide kaarten bovenop de stapels al in haar bezit. Ze moet nu dus een kaart van een tegenspeler kiezen. Carl is de enige speler die reeds twee burchten heeft. Ze kiest de burcht met de dobbelcombinatie 4-4-4-2 en zegt dat ze daarvoor wil spelen. Na drie worpen heeft ze 4-4-4-3-6-6. Ze heeft de combinatie dus overtroffen. Nu mag Carl zich verdedigen. Hij dobbelt driemaal en heeft 4-4-4-5-1-6. Hij overtreft daarmee de worp van Diane. Zijn verdediging is geslaagd en hij mag zijn kaart behouden. De beurt van Diane is nu voorbij. **Manu** schuift een kaart onder de stapel. Er verschijnt een tornooikaart. Hij kiest deze kaart en begint te dobbelen. Aangezien hij de inrichter van het tornooi is, mag hij viermaal gooien. Hij heeft uiteindelijk 3-3-3-3-4-6. Dan gooien de spelers om beurt driemaal. Marc blijft onder het resultaat van Manu. Carl vormt 4-4-4-4-3-1 en neemt daarmee de leiding. Diane dobbelt 1-1-1-1-1-6 en wint het tornooi. Zij krijgt de tornooikaart en de beurt van Manu is hiermee voorbij. **Marc** is nu opnieuw aan de beurt. Hij kiest voor een speciale kaart van een stapel. Ook na drie worpen heeft hij de aangegeven dobbelcombinatie niet overtroffen. De kaart wordt onder de stapel geschoven. Zijn beurt is voorbij. **Carl** zou graag de burcht met de combinatie 4-4-4-2 van Diane terugwinnen. Na drie worpen heeft hij slechts 4-4-4-1-1-6. Dat volstaat niet. Diane hoeft haar burcht niet te verdedigen. De beurt van Carl is voorbij.

Anne Van den Bergh